

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

C'EST LA RENTRÉE : SORTEZ VOS KONSOLES DU PLAKARD

Le karton de la rentrée

Mario Kart

(GBA)



CONCOURS
GAME BOY ADVANCE
100 PRIX
10 GBA
10 jeux Mario Kart...

Final Fantasy La saga Continue

Le test de FF X
Les premières images du XI

T 6745 - 116 - 35,00 F



Mars attack! (PS2)

Red Faction

Koi de neuf ?

- Onimusha 2 (PS2)
- Half-Life (PS2)
- Silent Hill 2 (PS2)
- Doom (GBA)
- Tekken (GBA)
- Crash Bandicoot 4 (PS2)
- Maximo (PS2)
- Bomberman Generation (Game Cube)...



Fais VIVRE ton portable

Choisis parmi nos services "PLUS":
logos, sonneries, fonds d'écran, messages...



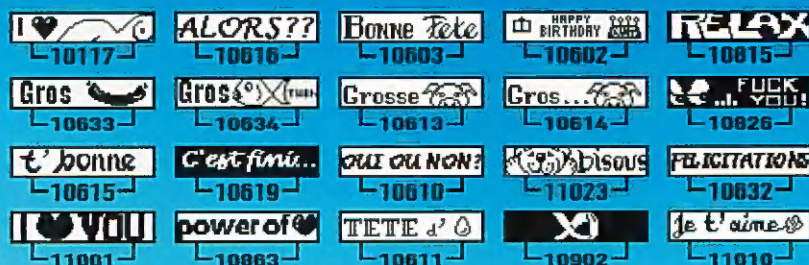
Plus de logos⁽¹⁾

au 08 99 700 888

de la Suisse fais le 0906 969 040

de la Belgique fais le 0903 33 289

Fais des blagues ET passe un message



Relook ton portable



appelle le 08 99 700 888

Plus de sonneries⁽²⁾

nouveau
encore plus
de compatibilités

au 08 99 70 22 00

Séries T.V.

K2000.....	66005
Mac gyver.....	66006
Xfiles.....	66012
Starky et hutch.....	66018
Dawson.....	66023
30 millions d'amis.....	66024
Chapi chapo.....	58006
L'île au enfants.....	66025
Albator.....	56011
David Crocket.....	56006
Goldorak.....	56003
Simpson.....	66010
Dallas.....	66015

Top du moment

Miss California.....	60016
One more time.....	60017
Born to be alive.....	63006
Here with me.....	55008
It wasn't me.....	55009
Me gusta tu.....	51015
Lill bow wow.....	55010
Baby one more time.....	55006
Je n'ai que mon ame.....	51012
Oops I did it again.....	60018
Rnb 2 rue.....	55014

Films

Les bronzes.....	50007
Superman.....	50009
Indiana Jones.....	50011
James bond.....	50012
La boum.....	50013
Pretty Woman.....	50014
Mission impossible.....	66007
Le filic de Beverly hills.....	50015

Classics

Partenaire particulier.....	70002
belle des champs.....	70009
Marche du mariage.....	59003
Pub dim.....	61003
Le temps des cerises.....	53005
C'est bon pour le moral.....	67001
Oh macumba.....	70004
J'ai encore reve d'elle.....	69003

appelle le 08 99 70 22 00

Plus de messages



Plus de fonds d'écran⁽³⁾

nouveau service
encore plus fun

Donne du répondant
à ton répondeur en appelant le
08 99 701 707



Choisis ton annonce :

- imitations
- parodies ...

et charge la sur ton répondeur
au 08 99 701 707

au 08 99 70 05 05

2 fois
+
fun
2 fois
+
grand

appelle le 08 99 70 05 05

de la Suisse fais le 0901 902 803

de la Belgique fais le 0903 40 563



(1) Les Logos sont compatibles avec les NOKIA : nk42,nk702, 3210,3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150e, 6210, 6251, 7110, 7160, 8110i, 8210, 250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i,9110

(2) Les sonneries sont compatibles avec les NOKIA : 3330, 3210, 6150, 7110, 8210, 8810, 8850, 6250, 8110i, 8210. Ainsi que les SAGEM : MC932, MC936, MW936, MC939, MW939, MC940, MC950, MC959, MCles PHILIPS : Azalis Melody, Savvy Melody, Xenium 9@9 Melody et les MOTOROLA : V50, V100 et Timeport 250

(3) Les Fonds d'écran sont compatibles avec les NOKIA : 3210, 3310, 3330, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890

mode d'emploi

mégahit

c+d'Or

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 %, et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain qu'il s'agit d'un achat sûr ou qu'il mérite toute

mégahit

votre attention. Les mégahits sont des

titres que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants et réussis du moment. Si vous êtes amateur du genre, inutile de préciser qu'ils ne doivent absolument pas vous échapper!

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre, tant pour son intérêt que pour sa durée de vie. Certains d'eux peuvent ainsi rester des années sans être détrônés. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or



TOP! Mario Kart sur Game Boy Advance est un véritable petit bijou. Les vieux de la vieille retrouveront les mêmes sensations de jeu que sur Super Nintendo, les nouveaux joueurs l'apprécieront pour les mêmes raisons. Seul, ou à quatre simultanément grâce au câble de liaison, le plaisir de jouer est total!

NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS

Vous l'aurez remarqué (où alors cela ne devrait plus tarder maintenant), la maquette de Consoles+ a évolué. Désormais, dans les tests, le système de notation a changé: nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a plus qu'une seule note globale, l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. On conserve tout de même les infos importantes, telles que l'origine, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.

Contactez-nous!

... et envoyez-nous une photo de votre (grande) sœur nue...



kael2@wanadoo.fr



nicolas.gavet@emapfrance.com



giadinh.to@emapfrance.com



pierre.koch@emapfrance.com



julien.frinaud@free.fr



Été 1991, sortie du premier numéro de Consoles+... Ironie de l'histoire, Sonic fête lui aussi, cette année, ses 10 ans. Tu le crois ça?

Spécial 10 ans de Consoles+

En ce mois de septembre 2001, c'est jour de fête: Consoles+ a 10 ans!

Pour fêter cet anniversaire prestigieux, Nintendo se joint à nous pour vous offrir la possibilité de gagner plus d'une centaine de prix: des Game Boy Advance, des dizaines de jeux comme Super Mario Advance, Mario Kart Super Circuit, KuruKuru Kururin ou F-Zero, mais aussi des lampes pour Game Boy Advance ou une cinquantaine de statuettes Banjo Toobie. C'est notre anniversaire, et pourtant, c'est nous qui vous offrons des cadeaux. Vous le croyez ça?



FLOP! On reste dans le même style que Mario Kart avec Cart Fury sur PlayStation 2. Même style, mais pourtant, on ne joue pas du tout dans la même catégorie: le jeu est moche, on va à fond tout le temps sans se poser de question, ça rame et la licence officielle date de plus d'un an. Faut vraiment être Ricain pour apprécier le spectacle... Allez hop, à la poubelle!

somm

japon

7

Les Japonais ne s'arrêtent jamais de bosser et présentent tous les mois des tonnes de nouveaux jeux : PlayStation 2, Nintendo Game Cube, Game Boy Advance... Aucune console n'est épargnée, pour notre plus grand bonheur.

news

45

Les moissons de l'été auront été bonnes et la récolte s'annonce excellente : Half-Life, Maximo, Crash Bandicoot 4, Klonoa 2, Paper Mario... mangas et DVD Vidéo, de quoi voir arriver l'hiver en toute sérénité.

wip

68

Ce mois-ci, on vous offre quatre Work In Progress ! Tout d'abord, l'Activate 2001 d'Activision. Ensuite, Ubi Soft avec Tarzan, Batman Vengeance et Rayman M. Enfin, chez Konami, on dévoilait Silent Hill 2 et chez Infogrames MX Riders.

tests

83

Rien que des bonnes choses pour ce numéro de rentrée : Red Faction, Mario Kart, Final Fantasy X, Extreme G3 ou encore Resident Evil Code Veronica. Et le meilleur pour la fin, Qui veut gagner des millions sur PS. Ils ont osé !

16 FINAL FANTASY XI/PS2



73 DOOM/GAME BOY ADVANCE



46 HALF-LIFE/PS2



49 CRASH BANDICOOT/PS2



CART FURY.....	PS2.....	110
CITY CRISIS.....	PS2.....	102
DARK CLOUD.....	PS2.....	88
EPHEMERAL FANTASIA.....	PS2.....	112
EXTREME G RACING 3.....	PS2.....	104
FINAL FANTASY X.....	PS2.....	96
FREAK OUT.....	PS2.....	94
JAMES BOND:		
LE MONDE NE SUFFIT PAS.....	GBC.....	116
JURASSIC PARK 3.....	GBC.....	116
LAND BEFORE TIME.....	GBC.....	116
LEGO ISLAND 2.....	GBC/PS.....	116
MARIO KART ADVANCE.....	GBC.....	90
OUTTRIGGER.....	DC.....	108
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS.....	PS.....	107
READY TO RUMBLE 2.....	GBC.....	106
RED FACTION.....	PS2.....	84
RESIDENT EVIL		
CODE: VERONICA X.....	PS2.....	92
SHEEP, DOG N' WOLF.....	PS.....	100
TOMB RAIDER:		
THE CURSE OF THE SWORD.....	GBC.....	116

100 SHEEP DOG N' WOLF/PLAYSTATION

Sheep, Dog n' Wolf nous fait revivre les péripéties sur PlayStation de Will le coyote, célèbre personnage du dessin animé de la Warner. Originalité et humour.



Couverture : Red Faction
© 2001 THQ

aire

tips

125

Kael, quand il ne se fait pas décolorer les cheveux pour partir à Ibiza en vacances, vous pond les meilleurs tips de la rentrée. Sacré Steevy, pardon, sacré Kael!

freeshop

134

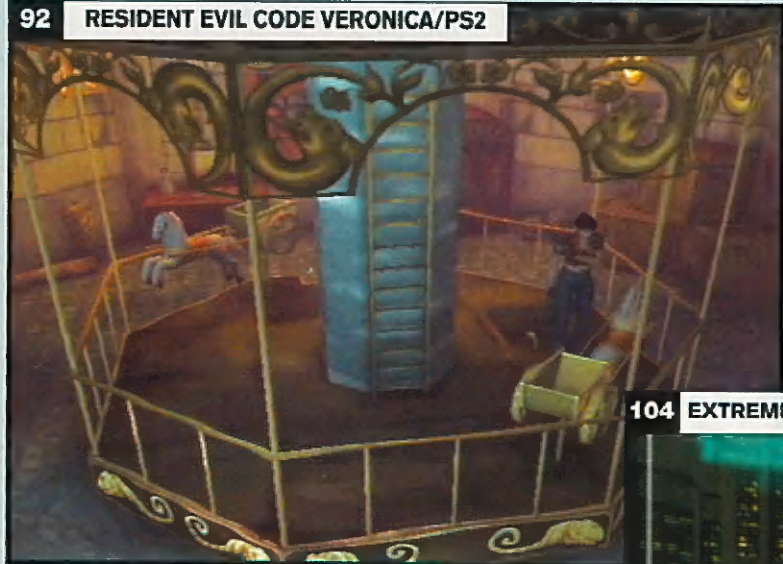
Tous les accessoires les plus indispensables ou carrément inutiles testés et notés de main de maître par l'honorable Gia...

trombi

138

Ah, les vacances, le soleil, la mer bleue, les grains de sable dans le maillot de bain... Ce mois-ci, on vous offre l'album souvenir des vacances des testeurs de Consoles+. Des photos pleines de fraîcheur.

92 RESIDENT EVIL CODE VERONICA/PS2



104 EXTREME G3/CONSOLE



courrier

140

Après la douloureuse expérience du Loft, Bomboy s'est lancé dans l'aventure de Koh-Lanta. Il n'a malheureusement (ou heureusement ?) pas dépassé le stade des qualifications. Explications...

Remerciements

À MICROMANIA ET POWER GAMES (à toi aussi Michaël, grand amateur du film Gremlins), à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin à Eliotrope, Gilles (Zembla) et Danièle (Miss Blek).

Avis aux amateurs de Tips

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, je vous invite à me faire parvenir vos suppliques à l'adresse suivante :

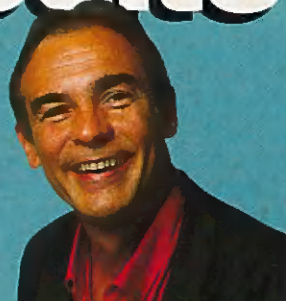
Consoles+ Ô vénérable Kael
43, rue du Colonel Pierre-Avia 75015 PARIS
ou par mail : kael2@wanadoo.com

84 RED FACTION/PS2

Red Faction est le premier Doom-like à offrir un mode solo intéressant sur PlayStation 2, mais également un solide mode multijoueur.



édito



Alain Huyghues-Lacour

Il y a 10 ans, le premier numéro de Consoles+ arrivait en kiosque. Déjà 10 ans, tu le crois ça ? Mais nous n'allons pas vous faire une rétrospective de ces dix années, on a déjà donné dans le numéro 100 ! Profitons quand même de cette occasion pour remercier tous les fidèles lecteurs qui nous soutiennent depuis longtemps. L'anniversaire de Consoles+ est bien sûr important, mais pour moi, l'événement du mois est la sortie de *Final Fantasy* (le film). Je pense que bon nombre d'entre vous l'ont déjà vu, mais si ce n'est pas votre cas, je vous recommande d'y aller sans attendre. À part son titre, le film n'a absolument aucun rapport avec la saga que nous connaissons, mais ce n'est pas l'important, car ce long métrage marque un tournant. Aki Ross est la première star virtuelle et elle ouvre la voie à d'autres. D'accord, il y a eu Lara Croft, mais je pense que Core n'a pas géré au mieux son image. Lara aurait dû rester virtuelle, alors qu'on s'est ingénié à la faire incarner par différents mannequins et, au lieu de lui consacrer un film en images de synthèse, on l'a fait rentrer dans le rang avec Angelina Jolie. La qualité technique de ce film est impressionnante, mais ce n'est qu'un début et on imagine aisément ce qu'il sera possible de faire dans quelques années. Les stars virtuelles ne vieillissent pas, elles ne font pas de caprices et ne discutent pas leurs cachets ! Du reste, les acteurs d'Hollywood ont bien senti le danger. Que l'on soit pour ou contre, les acteurs virtuels ont un bel avenir. Alors que le jeu vidéo concurrence le cinéma depuis quelques années, voilà que c'est un éditeur comme Square qui lui permet de se renouveler. Aki Ross est belle et on la croirait vivante, même si les expressions de son visage devraient être encore affinées. *Final Fantasy* est un film qu'il ne faut surtout pas rater. On peut juste regretter que sa sortie n'ait pas été accompagnée d'un jeu dans lequel on aurait retrouvé la belle Aki. Une autre fois, sans doute !

**DEROULEZ
JUEZ
ENROULEZ !**



**Connexion rapprochée !
Seul ...ou entre amis ...**



**Câbles link avec HUB
pour
Game Boy Advance™**



**Câbles link
4 joueurs pour
Game Boy Advance™**



**Adaptateur multi-joueurs
avec câbles link pour
Game Boy Advance™**



Une longueur d'ADVANCE !!!

japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



KING OF FIGHTERS ADVANCE

L'arrivée de la Game Boy Advance a dopé la plupart des éditeurs. Les adaptations de jeux Snes, Neo Geo et autres consoles des années 90 arrivent à la pelle, parmi eux, une légende des jeux de baston sur Neo Geo : King of Fighters.

Dead or Alive 3

Alors que la sortie japonaise de la Xbox baigne dans un flou plus qu'artistique, la Team Ninja travaille sans relâche sur Dead or Alive 3 afin qu'il soit prêt pour la sortie américaine de la machine.

Toute console qui se respecte a besoin d'un jeu qui assure son succès au moment de son lancement. La PlayStation a eu son Ridge Racer, les consoles Nintendo leur Mario et la Dreamcast son Virtua Fighter ou son Sonic. La Xbox aura donc son Dead or Alive 3. La Team Ninja travaille dur, sous la direction de son leader Itagaki, pour livrer un titre à la hauteur de la puissance de la machine de Microsoft. Itagaki le reconnaît : la Xbox est grosse et son pad peu pratique. Cependant, il n'émet que des louanges quant à ses capacités. En effet, il est assez incroyable de voir ce que le maestro de Tecmo a été capable de faire sur Xbox, compte tenu de la démonstration plus que décevante de Microsoft lors du dernier E3.

Place au jeu !

Mettons donc de côté les défauts du pad pour nous concentrer sur le jeu lui-même. Le principe général est identique à celui de Dead or Alive 2. À la différence que cette fois-ci, les stages offrent un naturel et un réalisme déconcertants. Fini les « murs artificiels », et place aux décors réellement interactifs. Par exemple, les cocotiers sur le bord de plage

sont autant d'obstacles qu'on peut utiliser contre son adversaire. Itagaki a dû travailler comme un fou avec son équipe pour mettre au point toutes les interactions possibles des persos avec les éléments du décor, en conservant cependant un niveau de naturel maximum. Mais en plus de ce niveau de réalisme et de liberté élevé, Itagaki a voulu garder une grande simplicité dans les commandes de son jeu. Il refuse de voir Dead or Alive cantonné à un milieu clos de fans hardcore, et veut au contraire que n'importe quel joueur puisse s'éclater. Il travaille donc à rendre les mouvements simples et naturels à réaliser au paddle. Bien sûr, les vétérans auront tout loisir de découvrir les coups spéciaux et mettre au point des combos destructeurs pour savourer le jeu à leur niveau.

Tailleur de costards...

Enfin, Itagaki met l'accent sur le fait que la Xbox offre une résolution graphique très fine, contrastant avec celle de la PS2 qui souffre d'un manque d'anti-aliasing. Il trouve d'ailleurs lamentable d'avoir recours à des filtres pour gommer les vilains escaliers.

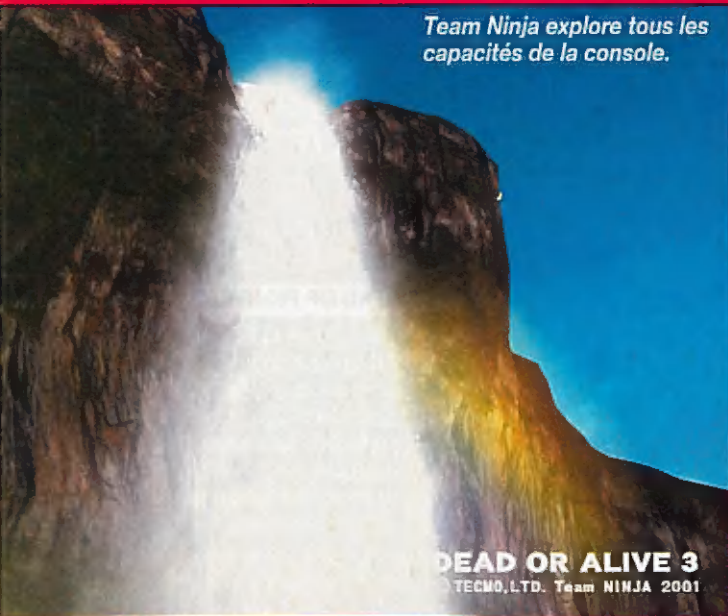
À part ça, Itagaki n'est pas tendre non plus envers la concurrence qu'il accuse de manque total d'imagination. Il est déçu de voir Virtua Fighter 4 faire preuve de conservatisme, mais reconnaît la réalisation impeccable et professionnelle du hit de Yu Suzuki. En revanche, il est sans pitié pour Namco et son Tekken 4 qu'il trouve totalement désuet, et bien inférieur à Dead or Alive 2. Décidément, Itagaki a la dent dure. ■



Le même moteur 3D sera utilisé pour Ninja Gaiden.



Les arbres sont autant d'obstacles.



Team Ninja explore tous les capacités de la console.



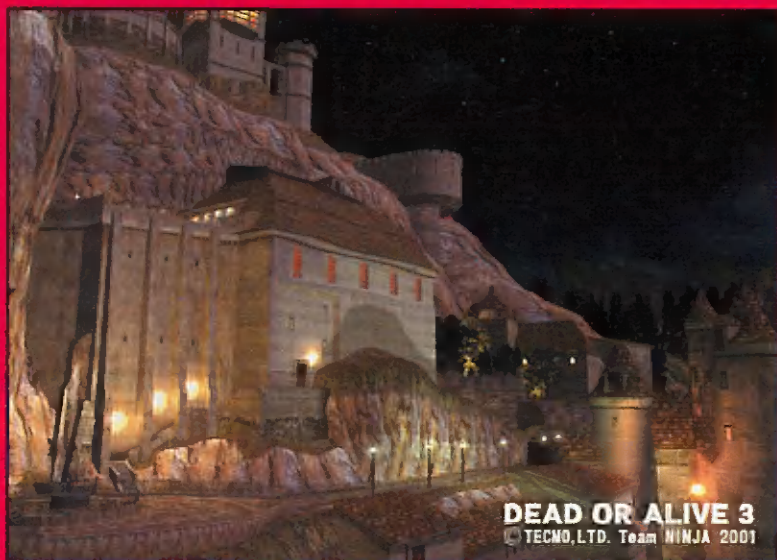
Tout est disposé naturellement.



Un des nouveaux persos du jeu.



Bien exploitée, la Xbox impressionne!



Avec un tel résultat, Tecmo peut se lancer dans différents genres.



Certains effets, comme cette flamme, sont superbes.



Le motion blur, comme dans DoA2?



DoA3 saura-t-il lancer la Xbox ?

Macross VO



Le plan 3D
du champ
de bataille
est
particulier.

Quoi ? Un jeu PC dans Consoles+ ! ? Brûlez l'hérétique ! Hein ?... Ça pourrait sortir sur Xbox ?... Ah bon...

Rassurez-vous, chers lecteurs, ce n'est pas si grave que ça. Au contraire ! Macross VO est non seulement l'un des tout premiers jeux d'action PC « made in Japan », mais c'est aussi un candidat sérieux pour la sortie japonaise de la Xbox. Le jeu se base donc sur une célèbre série télé animée. En Occident, elle a été diffusée sous le titre « Robotech ». On est à bord d'un engin de type « transformer » appelé Valkyrie qui peut adopter trois formes : avion, robot et intermédiaire.

De nombreux modes

Le « Campaign Mode » permet d'accumuler des points au fil des missions et d'accéder ainsi à des bonus cachés. On peut également débloquer des modèles de Valkyrie supplémentaires. Les missions sont variées et inspirées de la série : on y vole dans un espace 3D à 360 degrés. Le « Stand Alone Mode » permet de s'essayer au pilotage de son appareil dans un choix assez important de missions. Le « Network Mode », quant à lui, permet à 8 joueurs de s'affronter ou jouer ensemble online (service gratuit). On peut personnaliser son Valkyrie en fonction des points accumulés et ensuite utiliser son appareil customisé dans les combats online. Un classement des meilleurs pilotes sur la home page officielle du jeu est même disponible.

Le jeu vient tout juste de sortir sur PC, mais de fortes rumeurs parlent d'une version Xbox, du fait que Microsoft est terriblement en panne de titres au Japon. D'autre part, la sortie japonaise de la console serait repoussée à début 2002. ■



Le robot possède une
grande maniabilité.



Le temps est limité dans certains modes !



On peut locker un grand nombre de cibles.



La lisibilité de l'écran n'est pas vraiment top.



On dispose de deux
vues : intérieure et
extérieure.



saisissez vos pointes



MERCURIAL

suivez les pointillés

MATCHFIT

faites des étincelles



TACTIC

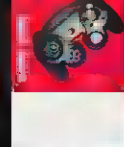


URBAN FOOTBALL*



En exclusivité dans les magasins COURIR

www.courir.com



Game Cube : Nint



PÉRIPHÉRIQUES DISPONIBLES À LA SORTIE

- Pad : 2 500 yens (environ 150 F)
 - Memory Card 64 : 1 400 yens (environ 85 F)
 - Câble vidéo D : 3 500 yens (environ 210 F)
 - Câble vidéo Component : 3 500 yens (environ 210 F)
 - Câble vidéo S-VHS : 2 500 yens (environ 150 F)
 - Câble stéréo AV : 1 500 yens (environ 90 F)
 - Câble mono AV : 1 200 yens (environ 70 F)
 - Alimentation : 3 000 yens (environ 180 F)
- De plus, avant la fin de l'année, Nintendo devrait sortir le pad radio, l'adaptateur pour carte mémoire SD et les modems.



un mois du lancement de sa console, Nintendo semble vouloir jouer la mesure. La Game Cube ne sera disponible qu'en une seule couleur (violet) et « seulement » 500 000 machines seront disponibles. Cela peut paraître insuffisant, mais 400 000 unités supplémentaires seront mises sur le marché avant la fin de l'année, pour approcher le million de consoles fin décembre. Pourquoi « si peu » de machines ? Tout simplement parce que Nintendo se concentrera aussi sur le marché américain. La guerre commerciale fera alors rage aux USA. À l'instar de Konami qui sortira son Metal Gear Solid E d'abord aux US, puis au Japon, beaucoup ont compris l'importance stratégique de ce marché, surtout en période de vaches maigres. Du coup, le million américain de Game Cube va se trouver directement en compétition avec les titres poids lourds de la PS2 de cette fin d'année : GT3, FFX, Devil May Cry et Metal

Gear Solid. Si on ajoute à cela le stock important de GBA en préparation chez Nintendo III America, on comprend que l'appréhension s'installe quelque peu dans le camp Sony.

Qui va gagner ?

Pour revenir à la couleur de la machine, Nintendo semble jouer la même stratégie que pour la GBA. C'est-à-dire qu'il devrait sortir de nouvelles couleurs régulièrement à environ 2-3 mois d'intervalle. Cela a le mérite de baisser les coûts de production, mais aussi de soutenir l'intérêt du public. Enfin, Nintendo propose un prix plancher de 25 000 yens au Japon (environ 1 500 F) et 199 dollars aux US (environ 1 400 F). Alors, Nintendo grand vainqueur en fin d'année ? Pas sûr, car c'est le brouillard quant aux éditeurs tiers. Nintendo entretient le mystère. Le Space World apportera son lot de réponses : nouveau Mario et, peut-être même, Sonic ! ■

LES JEUX

Voici les premiers jeux Nintendo à sortir d'ici 5 ou 6 mois. Ajoutez pour décembre Dobutsu no Mori déjà dispo sur N64. Dobutsu Bakusho était un titre

anciennement prévu sur N64. On espère qu'Echo Delta suivra le même chemin ! Tous les jeux coûteront 6 800 yens (environ 410 F).

Rune

(Titre provisoire)
(From Software, NC)



endo se dévoile

Dobutsu Bakusho

(Nintendo / Fin d'année)

Dans cette sorte de simulation de la vie, on débute la partie avec un organisme composé de quelques polygones.

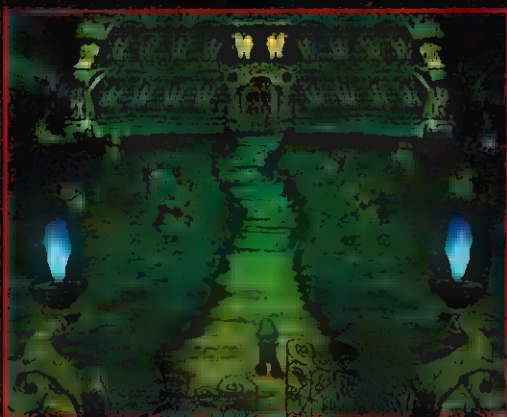
Par la suite, le personnage évolue et devient de plus en plus imposant.



Luigi's Mansion

(Nintendo / Sortie Game Cube)

Pour la première fois de son histoire, Nintendo propose un jeu dont le personnage principal est Luigi. Que les fans se rassurent, le prochain Mario ne devrait pas tarder car il est attendu pour Noël prochain au Japon.



Pikmin

(Nintendo / Janvier)

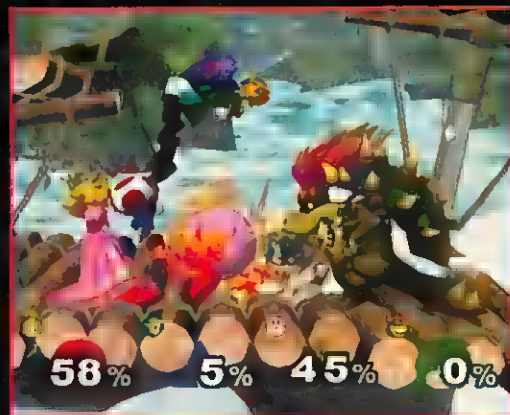
Présenté lors du salon de l'E3 (Electronic Entertainment Expo) au mois de mai dernier, Pikmin est attendu de pied ferme. Un principe simple, des graphismes détaillés... Miyamoto a encore frappé fort!



Smash Brothers DX

(Nintendo / Novembre)

Autre jeu provenant de la Nintendo 64, Smash Brothers DX arrive lui aussi sur Game Cube. Un jeu de baston très pêchu dans lequel on retrouve tous les personnages de l'univers de Nintendo.



Bomberman Generation



Un Bomberman sur chaque console ! C'est une tradition qui remonte aux origines du jeu vidéo au Japon. Tout naturellement, donc, la Game Cube aura droit au sien !

Pour tous les « anciens », Bomberman (et autres Dynablasters) est un classique absolu qui a marqué l'histoire du jeu sur console. Il représente un peu l'Âge d'or de la PC Engine et celui des débuts de la Super Famicom (ahhh, le mode 4 joueurs). Cependant, durant l'ère des 32 bits, la série a eu quelque mal à garder son aura. Mais la situation risque de changer. Tout d'abord, Bomberman a su exploiter avec succès le modem de la Dreamcast, mais en plus, l'évolution étant de rigueur, il va devenir un jeu d'action/aventure sur Game Cube.

À suivre...

Bomberman G (pour Generation) sera entièrement en 3D et proposera des graphismes très chauds et colorés... très Nintendo, quoi. Tel Link dans Zelda, Bomberman traversera diverses contrées aussi différentes les unes que les autres, avec à chaque fois des pièges spécifiques à déjouer (comme, par exemple, les sables mouvants dans le stage du désert). Les commandes sont simples et reposent sur deux actions de base : courir et lancer un objet. À partir de ces deux actions, on peut

interagir avec les décors. Souvent, cette interaction est mise en évidence : par exemple, un rocher vous barre la route, il suffit alors de l'exploser. Mieux : faire exploser un pilier particulier d'une maison sur pilotis la fera s'effondrer. On peut stocker un certain nombre de bombes, nombre qui peut croître au fil des bonus engrangés. La zone d'explosion peut également s'élargir, toujours à l'aide de bonus (comme au bon vieux temps). Peu d'informations sont encore disponibles sur ce titre : on ne sait toujours pas si l'on pourra y jouer à 4 ou si des stages plus classiques (à l'image des premiers Bomberman) seront inclus.



Peut-on donner un coup de pied aux bombes ?



Les pots feront-ils apparaître des items ?



Bomberman est même doué d'expressions.



Des situations faciles à résoudre.

INTERACTION!



Route barrée? Une bombe!



Pas de pont? Abattez un arbre!



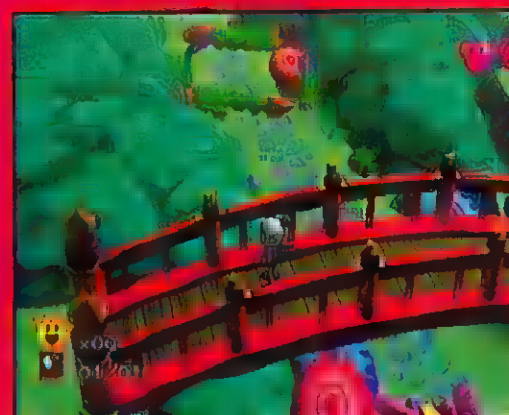
Inaccessible? Pas de pitié pour les piliers!



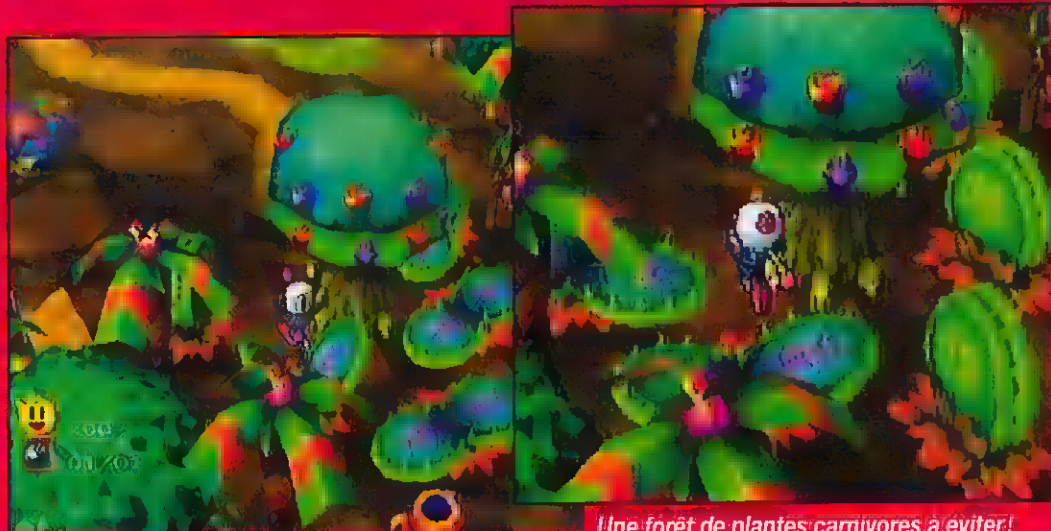
Passage classique derrière la cascade!



Il y a toujours une solution simple aux problèmes.



Des graphismes très colorés.



Une forêt de plantes carnivores à éviter!



Boss ou demi-boss?

Final Fantasy XI

FFX est à peine sorti au Japon que FFXI pointe le bout de son nez. Ce n'est cependant pas une véritable surprise, car Square l'avait annoncé lors de son Square Millenium l'an dernier.



Ça bastonne dans tous les coins !

Final Fantasy XI marque une cassure dans la série puisqu'il la fait entrer dans la dimension online. On contrôle un perso dans des décors 3D à n'en plus finir, le but étant évidemment de couper du monstre en rondelles. On pourra s'associer à d'autres joueurs pour former une équipe. Square espère attirer 500 000 joueurs en ligne chaque jour au Japon. Le bêta test commencera cet automne, d'abord avec 500 candidats, et ce panel s'élargira à plusieurs milliers en fin d'année. Les joueurs seront tirés au sort parmi les candidatures reçues. Chacun recevra la version bêta du jeu ainsi qu'un modem... 56 k! Alors que SCEI prône le broadband, force est de constater qu'il y a un sacré retard – retard que Square doit combler avec des modems analogiques ou, au mieux, de l'ISDN.

En ligne ou pas ?

FFXI est le premier titre compatible PlayOnline, la fameuse interface online magique de Square. On reviendra prochainement sur celle-ci pour faire le point sur les gros changements intervenus (design et contenu). Pour en

revenir à FFXI, la question pour Square est de savoir si Final Fantasy en ligne restera un Final Fantasy et saura toujours se vendre par millions. Beaucoup pensent qu'un RPG tel que FF est un plaisir qui se vit en solo, et qu'il est difficile de le partager. Ajoutons que nous n'avons aucun détail sur un éventuel mode de jeu hors ligne. Compte tenu du fait qu'un RPG online ne se développe pas de la même manière qu'un RPG classique, on peut craindre certaines différences graphique et sonore (décors moins détaillés, absence de cinématiques, présence amoindrie du fond musical et des bruitages, etc.). Mais n'oublions pas qu'aujourd'hui, Square se finance exclusivement avec les ventes de la série Final Fantasy et que, vu le déficit actuel de la société, il joue gros sur ce titre : une mévente de FFXI influencerait beaucoup sur le développement en cours de FFXII. On peut compter sur l'éditeur pour nous rassurer dans les mois à venir ! ■



Bien sûr, la magie est de la partie !



Les noms apparaissent au-dessus des têtes.



Et un ennemi en moins, un !

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Le service le plus rapide!
Appelez le 08 997 00 997,
entrez la référence de la
sonnerie (ex. 56604) le n° de
tél. du mobile... et c'est tout!

JEUX VIDÉO

- 56606 Final Fantasy (Intro)
- 56607 Final Fantasy (Victoire)
- 56608 Metal Gear Solid (Poursuite)
- 56609 Tomb Raider

DANCE / ELECTRO

- 56613 Aerodynamic
- 56630 All for you
- 56620 Before you leave
- 56645 Can't fight the moonlight
- 56642 Daddy DJ
- 56628 Here with me
- 56631 I will survive
- 56626 Près de moi
- 56636 Sex Bomb
- 56623 Starlight
- 56640 U and I

RAP / RnB

- 56638 Back in bizz
- 56612 Belsunce breakdown
- 56627 Bow wow
- 56622 Cendrillon du ghetto
- 56644 Clint Eastwood
- 56625 Hasta la vista
- 56643 It wasn't me
- 56624 J'voulais
- 56646 Miss california
- 56621 R n° 2 rue
- 56618 Real slim shady
- 56634 Stan
- 56637 Survivor
- 56632 The next episode
- 56619 Walking away

FILM / SÉRIE / PUB

- 56633 Amélie Poulain
- 56603 Amicalement votre
- 56616 Buffy contre les vampires
- 56610 Candy
- 56630 Chapi-chapo
- 56650 Dallas
- 56617 Friends
- 56654 Goldorak
- 56639 James Bond
- 56602 L'île aux enfants
- 56655 La boum
- 56611 La croisière s'amuse
- 56649 La panthère rose
- 56615 Les simpsons
- 56601 Maya l'abeille
- 56635 Mission Impossible
- 56604 Pub Dim
- 56605 Pub Hollywood Chewingum
- 56620 Pub Levi's
- 56641 Pulp fiction
- 56651 Starsky et Hutch
- 56624 X-Files

BRUITAGE / JINGLE

- 56649 Jingle France Info
- 56653 Joyeux anniversaire
- 56648 Pin pon pin (ambulance)
- 56647 Pin pon (pompiers)

LOGOS utilisables sur m... Nokia 32xx-33xx-
5110-6090-61xx-62xx-63xx-110-81xx-82xx-83xx-
88xx-91xx-92xx Ericsson R520-T20-T29-
T39m Siemens ME45-SL45 Alcatel 511.
SONNERIES utilisables sur mobiles Nokia 32xx-
33xx-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-
88xx-91xx-92xx Ericsson R320-R380-R520-T20-
T20s-T29-T39m Motorola 250-7389-7689-V50-
V100 Samsung 929-93xx-95xx-30xx-9500 Philips
238-268-Ozoo-Savvy-Xenium Siemens ME45-
SL45 Alcatel 511.

1, 2, 3, 4... 4 méthodes au choix pour PERSONNALISER VRAIMENT votre mobile!

08 997 00 997

2 EXCLUSIF: LE LOGO-TEXTE

N°	TYPE DE CARACTÈRE
11	NORMAL ABCDEFGHIJKL
12	GRAS ABCDEFGHIJKL
13	ITALIQUE ABCDEFGHIJKL

	Zona perso!
	Zona perso!
	Zona perso!

23325	23324	23353	23396
23303	23324	23327	23348
23373	23324	23372	23360
23322	23324	23323	23316
23370	23324	23347	23398
23327	23324	23346	23395
23327	23324	23313	23401
23327	23324	23381	23301
23327	23324	23314	23378

Exclusif! Pour avoir un logo sur votre mobile - ou celui de vos amis - personnalisé avec le texte que vous voulez (prénom, date, gag...), c'est très simple! Appelez le 08 997 00 997, choisissez "Logo avec votre texte". Le service vous demande la référence du logo choisi (ex. 23350, 23402), puis vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-dessous. Vous êtes guidé lors de la saisie pour ne pas "déborder" de la zone disponible ("Zone perso").

Comble du raffinement, vous pouvez aussi choisir un type de caractère! Une fois la saisie terminée, vous disposez d'un code spécifique pour votre logo et vous (ou vos amis) pouvez l'utiliser comme tous les autres logos de cette page. Et en plus il sera conservé à vie! Exemple de logo réalisé à partir du logo 23392 et avec le type de caractère 12...

3 LOGO LES ORIGINAUX

23325	23324	23353	23396
23303	23324	23327	23348
23373	23324	23372	23360
23322	23324	23323	23316
23370	23324	23347	23398
23327	23324	23346	23395
23327	23324	23313	23401
23327	23324	23381	23301
23327	23324	23314	23378

Appelez le 08 997 00 997, entrez la référence du logo, (ex. 23315) le n° de tél. du mobile... et c'est tout!

23325	23324	23353	23396
23303	23324	23327	23348
23373	23324	23372	23360
23322	23324	23323	23316
23370	23324	23347	23398
23327	23324	23346	23395
23327	23324	23313	23401
23327	23324	23381	23301
23327	23324	23314	23378

4 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Envoyer à: MOBILES
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

Exclusif! Pour avoir votre propre logo sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple! 1. Appelez le 08 997 00 997, choisissez "Dessinez votre logo". Vous obtiendrez la référence (6 chiffres) de votre logo. 2. Remplissez la demande de logo ci-dessous: la référence de votre logo (a), vos coordonnées (b), votre numéro de mobile (c). 3. Dessinez votre logo (d) en notant bien lisiblement les cases du cadre (il est exactement à la taille du logo). 4. Découpez la "Demande de logo" et postez-la à l'adresse indiquée ci-contre. Vous n'avez rien à payer! Dès que nous la recevons, nous intégrons votre logo au service et vous signalons par SMS qu'il est prêt. Vous (ou vos amis) pouvez désormais l'utiliser comme tous les autres logos de cette page. Et en plus il est conservé à vie!

Vous pouvez bien sûr photocopier la "Demande de logo" ci-dessous pour dessiner plusieurs logos (attention: vous devrez obtenir à chaque fois une référence différente en appelant au 08 997 00 997).

DEMANDE DE LOGO

a. Nom Prénom

b. Adresse

Code postal Ville

d.

Xenosaga

Monolith met les bouchées doubles pour terminer son RPG action en temps et en heures pour la fin de l'année. Xenosaga mûrit à vitesse grand V.

On retrouve une influence Gundam.

Monolith, qui développe le jeu pour le compte de Namco, travaille d'arrache-pied pour finir son bébé, tout en conservant un bon niveau de qualité. Après les premières images dévoilées lors de l'annonce officielle du jeu, le 8 juillet dernier, on découvre ce mois-ci de nouveaux visuels qui démontrent une forte amélioration graphique.

Superproduction

Tout d'abord, Namco a mis l'accent sur l'aspect « grand spectacle » du jeu. On admire une introduction en image de synthèse qui se déroule en Afrique où des fouilles archéologiques révèlent des vestiges cachant un terrible secret. Nous sommes en 20XX, et la réactivation d'un mécanisme central dans ces ruines sert de point de départ au scénario du jeu.

Ensuite, les musiques ont été enregistrées à Londres avec la coopération du London Royal Philharmonic Orchestra. Cela augure donc d'une ambiance sonore très cinématographique, tirant vers le « space opera », qui devrait coller parfaitement au scénario dramatique mettant en scène un envahisseur puissant (Gnosis), s'adonnant à des expériences peut recommandables sur des êtres humains...

Les dialogues sont intégralement parlés. Aussi, les personnages en 3D temps réel bénéficient d'une technique appelée « facial motion » permettant que les mots et le mouvement des lèvres soient totalement synchrones, de même pour la transcription des émotions sur les

visages (Koudelka avait été l'un des tout premiers jeux dans le genre). Mais ce n'est pas tout, car l'équipe de développement a même poussé le vice jusqu'à animer la chevelure de certains personnages pour créer des effets dynamiques, très anime japonaise. Cela concerne le plus souvent les persos féminins (notamment Kos-Mos), avec leur longue chevelure. Cette technique particulière a été baptisée « hair dynamics ».

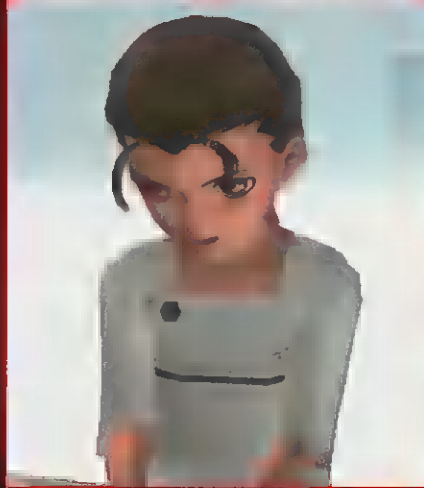
Très loin dans le Kos-Mos...

Le personnage de Kos-Mos (l'héroïne) fait l'objet d'un soin tout particulier. C'est une androïde, créée pour le combat. Elle sera le personnage central de la série car, en effet, ce Xenosaga n'est qu'un premier épisode. Kos-Mos possède des pouvoirs dévastateurs, comme celui de faire apparaître des mitrailleuses en batterie, pulvérisant des hordes d'envahisseurs. Aux trois persos déjà connus (Kos-Mos, Chaos et Shion), de nouvelles têtes s'ajoutent, deux enfants : Jr et Momo. On ne connaît pas grand-chose encore des systèmes du jeu. Namco est décidé à lâcher les détails au compte-gouttes. On sait juste qu'on pourra se déplacer librement dans un espace 3D plutôt bien détaillé. On verra l'ennemi comme dans un Phantasy Star Online, et chaque monstre possédera une zone de réaction (à vous, donc, de ne pas entrer dans cette zone pour vous faire repérer). On pourra aussi monter dans des robots appelés pour se battre à taille égale contre l'envahisseur. Attention, car il apparaît que l'ennemi sera capable de ramasser vos armes pour les retourner contre vous.





Kos-Mos possède une puissance cachée.

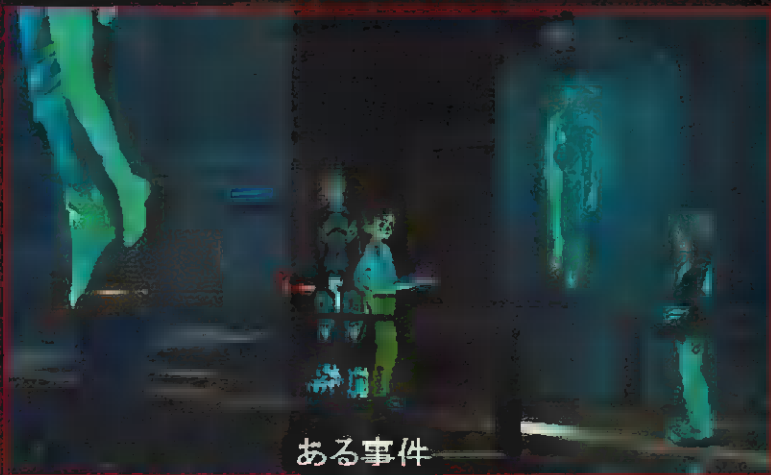


La psychologie des persos est poussée (c'est évident sur la photo!).



あなたには 良心ってもめないの

L'animation du visage est meilleure que dans FFX.



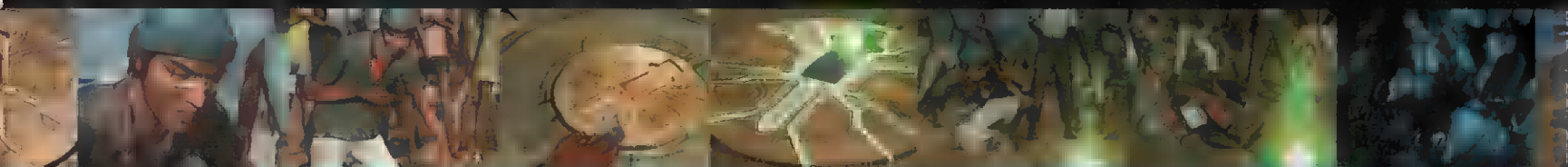
ある事件

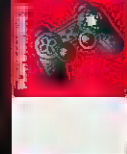
On retrouve le thème éternel du savant fou.



KOS-MOS 20XX

La belle Kos-Mos est une véritable machine à tuer!





Xenosaga



Qu'a-t-on voulu expérimenter sur ces humains ?



正面 来ます

On retrouve un design SF à la japonaise.



L'ennemi repéré, tout le monde s'active !



やめどけよ おすす

Le petit n'a rien à voir avec la série, hé !



Kos-Mos est un androïde de combat.



On peut monter dans un robot pour se battre.



L'ennemi se sert de vos armes !



Quel est ce personnage mystérieux ?

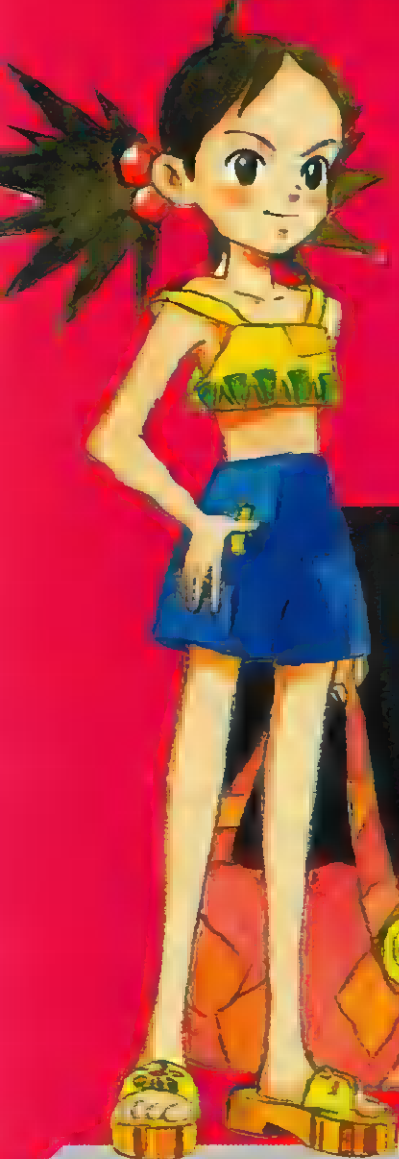




BIENVENUE EN ENFER.

Rakugaki Okoku

Un peu à la peine ces derniers temps, Taito nous revient avec de l'originalité et de nouvelles ambitions.



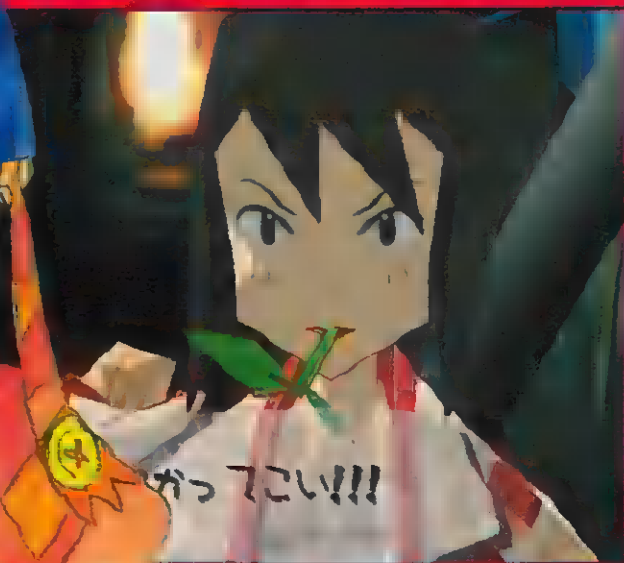
Rakugaki Okoku (littéralement le «royaume du graffiti») est un jeu qui s'inspire d'un programme de création 3D tout nouveau et très révolutionnaire (Magical Sketch, développé initialement par un universitaire japonais). Le principe est simple. On dessine à l'aide de la souris, donc en 2D. Le dessin devient alors un objet 3D qu'on peut faire tourner dans tous les sens, peindre ou y ajouter d'autres polygones. Par exemple, on dessine un cercle et le programme le transforme immédiatement en sphère. Une simplicité déconcertante pour des résultats impressionnants. Même l'ombrage est géré ! Dans la tête de Taito, on dispose d'une interface encore plus simplifiée pour les bases du jeu. Il n'est pas trop question de donner libre cours à son imagination puisque les formes sont globalement déterminées. Sur le bord de l'écran, se trouvent des icônes pour dessiner le corps, les bras, les yeux, etc. Et suivant les formes du personnage

dessiné, ses spécifications varieront. Cela donne une infinité de possibilités.

Et le jeu ?...

Dans Rakugaki Okoku, l'héroïne principale se nomme Hibana. On retrouve tous les aspects traditionnels d'un RPG. Les combats se font à l'aide des créatures que l'on aura préalablement dessinées. Pour ce faire, Hibana devra posséder son «rakugaki note» (cahier de dessin) et être accompagné d'un personnage pinceau, Pengel. Le jeu gère la souris PS2 et le modem (56K ou Broadband). On peut ainsi accéder à la home page officielle et s'échanger les dessins entre joueurs.

Graphiquement, le design a été assuré par des membres (ex-membres ?) du Studio Ghibli de Miyazaki. On en reconnaît parfaitement le style. Le jeu repose entièrement sur l'utilisation du dessinier célèbre Geli Shading. Décidément, Jet Set Radio aura marqué son époque ! ■



Les bulles de dialogue sont en papier froissé !



Un combat à la Pokémon Stadium.

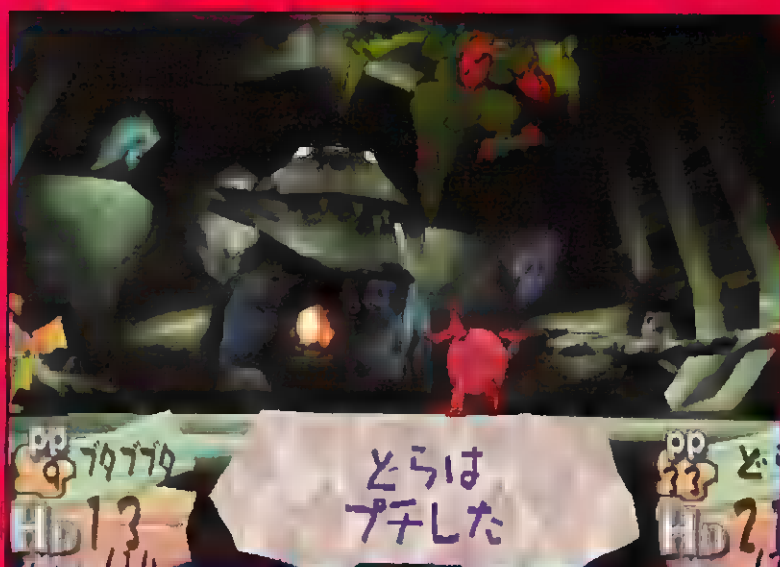
RAKUGAKI NOTE

Le jeu se base sur l'emploi d'un «rakugaki note» (ou cahier de dessin) dans lequel on crée ses monstres. L'interface est très simple, le résultat impressionnant.





Votre cochon prend vie!



On fait se battre ses créations.



L'herbe se courbe sous l'action du vent.



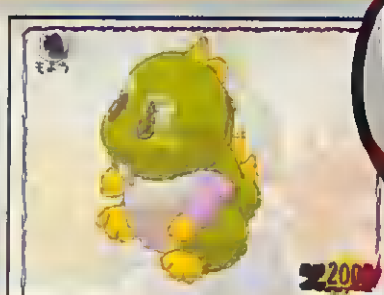
Taito a repris les arbres de Shenmue.



Les textures sont colorées et chaudes.

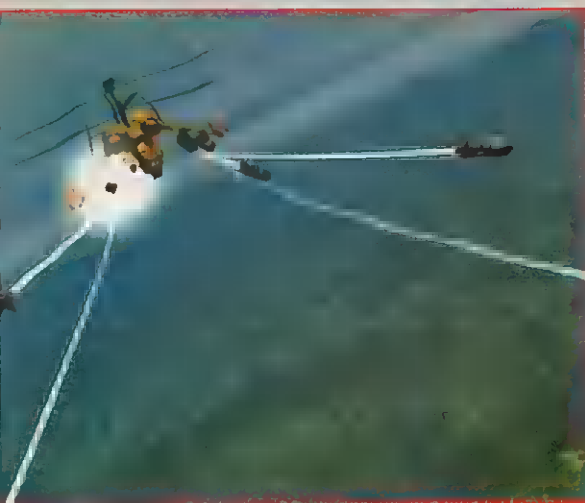


On reconnaît le style Miyazaki dans les persos.



Zero Gunner 2

Déjà sorti en arcade sur Naomi, le voici à présent qui déboule logiquement sur Dreamcast. Les possesseurs de la console ne peuvent que s'en réjouir !



Psikyo fait montre d'une bonne maîtrise de la 3D.



Trois hélicos, trois façons de nettoyer les stages !

Zero Gunner 2 est un shoot 3D développé par l'un des maîtres du genre au Japon, Psikyo. Son dernier titre en arcade fait actuellement le bonheur des fans du genre. Tournant sur Naomi, c'est tout naturellement que le jeu nous arrive sur Dreamcast. Entièrement en 3D, Zero Gunner 2 propose une jouabilité originale. À l'aide de deux boutons, on peut effectuer des rotations (droite ou gauche suivant le cas) autour de ses ennemis. L'éditeur appelle son système « Turn Marker ». On a le choix entre trois modèles futuristes d'hélicoptères. Comme il fallait bien quelques innovations à cette conversion, de nouveaux modes sont disponibles, tout comme la possibilité de régler une multitude de paramètres. Ce choix a été fait pour que le jeu soit adapté à tous les profils de joueurs, du débutant au vétéran.

Dernière salve ?

Zero Gunner 2 comporte en plus un mode replay qui permet de sauvegarder une partie sur VMS. Par la suite, on peut regarder sa partie et même échanger ses « films » entre amis pour évaluer le niveau de chacun. Certes, les ajouts ne sont pas nombreux dans cette conversion, et c'est un peu dommage. Mais sachant que la Dreamcast est une plate-forme en fin de course, on ne peut que saluer l'arrivée d'un tel titre sur la console. La qualité de la réalisation est d'un bon niveau et fait de ce jeu une bonne nouvelle pour les fans du genre. Alors, de quoi se plaint-on, hein ? ■



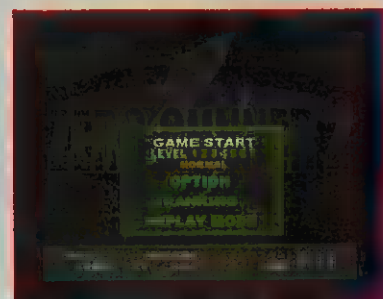
La version Dreamcast n'a rien perdu, au contraire !



Les boss sont introduits par des cinématiques.



On se rappelle avec nostalgie Area 21.

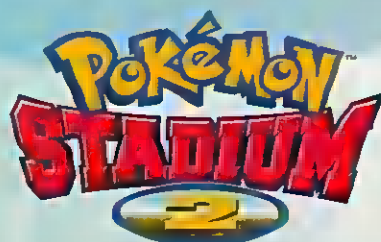


On peut participer à un classement online.



**LE COMBAT COMMENCE
LE 19 OCTOBRE**

**COMPATIBLE AVEC
LES VERSIONS OR & ARGENT**



Nintendo®



EXCLUSIVEMENT SUR
NINTENDO.64

Onimusha 2

Inafune, le designer de Rockman et père d'Onimusha, mène de front le développement d'Onimusha 2 sur PS2 et de Genma Onimusha sur Xbox.

Chaque ennemi fait l'objet d'un film d'introduction.



Tranchez menu pour récolter des pouvoirs.



Le jeu pourra afficher plus d'ennemis.

Le mois dernier, Capcom dévoilait Onimusha 2. Le jeu ne change pas trop dans son principe, si ce n'est un second personnage qui vient vous prêter main-forte durant les combats. Si on ne dispose pas d'informations supplémentaires, voici quand même de nouvelles photos du jeu qui illustrent ces trois pages. On découvre une introduction moins spectaculaire, mais plus détaillée.

Xbox

Ce qu'il faut savoir, c'est que la même équipe, placée sous la direction d'Inafune, développe à la fois Onimusha 2 et Genma Onimusha, une version Xbox remixée du premier volet PS2.

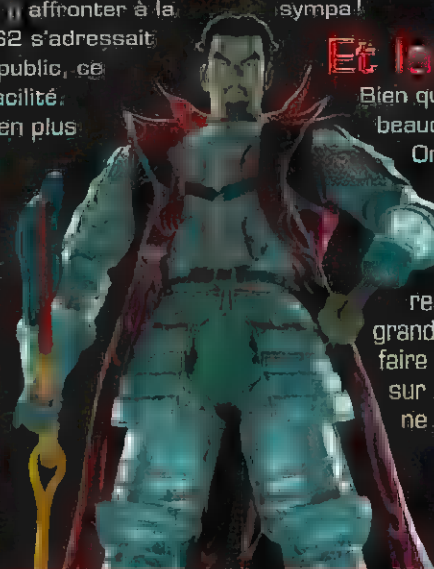
Bien qu'étant un remake, Genma Onimusha n'est néanmoins pas les changements importants qui renouvellent totalement l'intérêt du jeu. Techniquement, la Xbox offre des graphismes plus fins et un nombre plus important de polygones à l'écran. Cela se traduit par plus d'ennemis à affronter à la fois. De plus, la version PS2 s'adressait essentiellement au grand public, ce qui expliquait sa relative facilité.

Sur Xbox, le jeu s'avère bien plus corsé. En plus des trois pouvoirs initiaux, un quatrième de couleur verte (Xbox oblige) a été inclus. En l'absorbant, une puissance doublée vous est accordée pendant quelque temps. Le seul problème est que désormais, l'ennemi peut

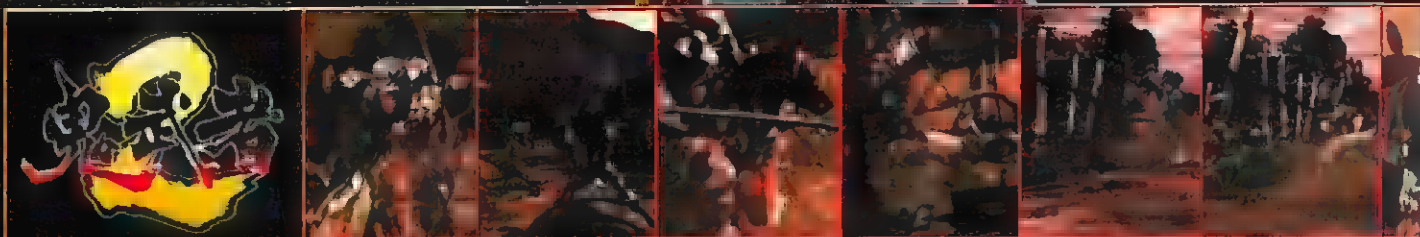
également absorber les pouvoirs ; de ce fait, le niveau de difficulté augmente considérablement. De plus, pour vous empêcher d'accéder aux pouvoirs avant eux, les ennemis pourront déployer une tactique de groupe : l'un vous frappera par derrière, pendant que l'autre récoltera les précieux bonus. Il va donc falloir jouer finement pour être le premier à se servir. Enfin, la version Xbox intégrera de nouveaux ennemis, toujours dans le but de relancer l'intérêt. On note ainsi l'arrivée d'une poupée démoniaque : elle ressemble à n'importe quelle poupée japonaise, mais quand on s'en approche, elle déploie des tentacules redoutables. Inutile de perdre du temps à la combattre, car quand vous lui enlèverez 1 point de vie, elle vous en ôtera 20, voire même plus ! La fuite est donc conseillée. Cela confère à Onimusha une dimension assez similaire à Dino Crisis. Vous ne serez plus à l'abri de votre katana. Genma Onimusha inclut donc un côté panique bien sympa !

Et la PS2 ?

Bien qu'on n'en sache pas beaucoup plus concernant Onimusha 2, nul doute que son développement devrait bénéficier des améliorations apportées à Genma. Il devrait certes rester dans une orientation grand public, mais il se doit de faire mieux que son grand frère sur Xbox. Une synergie dont on ne peut que se réjouir !

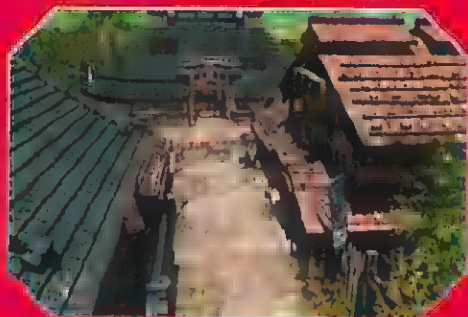


Une troupe de Nobunaga défend sur un village qui tente de résister. Les villageois horrifiés découvrent des soldats qui n'ont rien d'humain. Qu'a-t-il pu arriver au seigneur Nobunaga ? En attendant, le village est à feu et à sang !



LA FÊTE AU VILLAGE!

Les villages sont l'une des innovations du jeu. On y rencontre des persos qui accepteront peut-être de vous prêter main-forte.



Votre allié porte une arme à feu!



Au fond vous attend une nouvelle menace!



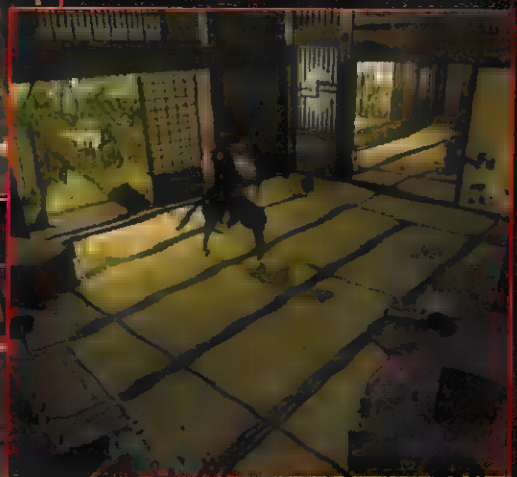
Les lieux sont mieux rendus que dans le premier volet.



Il faut éviter l'encerclement!



Le calme avant la tempête?

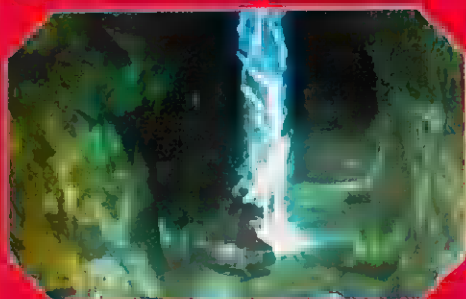


Certains éléments sont en 3D dans les décors, comme ces portes qui volent en éclats quand vous éjectez un ennemi à travers.



LE SYNDROME MOULINEX

Onimusha 2 se veut plus arcade et l'on pourra déployer toute son énergie via le katana pour mixer, broyer ou transpercer. Miam!



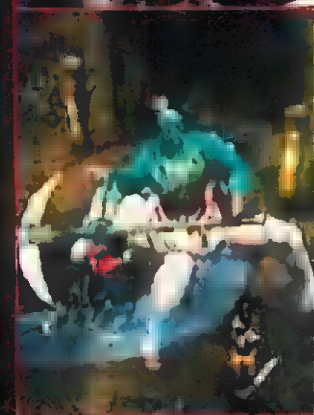
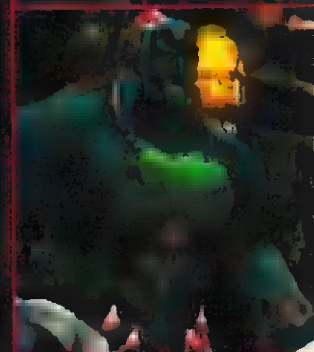
La rivière s'écoule sous la forme d'une animation Mpeg2.



Tous les villageois ne sont pas accueillants.



Pourra-t-on monter à cheval?



La séquence « boss propose des adversaires originaux, coriaces, et vous ne serez pas trop de deux pour en venir à bout!



GBA Tekken

On savait que la GBA en avait sous le capot, mais là, force est de constater qu'elle nous surprend une nouvelle fois.

Namco semble être un client sérieux pour la GBA, et nous le prouve avec cette conversion de Tekken. À l'heure actuelle, on connaît déjà neuf persos (Jin, Paul, Law, King, Nina, Yoshimitsu, Gun Jack et Hwoarang). Les modèles 3D ont été convertis de manière à ce que la version GBA puisse proposer les mêmes animations que dans l'original. La taille des corps est respectée sans avoir recours au style SD. GBA Tekken bouge horizontalement en 2D. Suivant l'éloignement des combattants entre eux, le jeu effectue des zooms, comme sur PS. Mieux, le sol est en 3D (comprenez Mode 7) avec le même fond 2D scrollant horizontalement, toujours comme sur PS !

Namco se surpasse

En plus du mode arcade principal, GBA Tekken comporte les modes survival, time attack et practice. Cerise sur le gâteau, on trouve un mode « Tag », à trois contre trois ! Les commandes sont simples (A pour kick, B pour punch ; les boutons L et R devraient gérer les relais dans le mode Tag). Le système de combat a été soigné et offre des combos de niveau 1D, de nouveaux jetés, etc. Certes KoF est plus fin graphiquement, mais l'original était déjà en 2D, et il est plus difficile de travailler à partir de 3D. Bref, Namco se surpasse sur GBA et l'on a hâte de pouvoir le tester lors du Nintendo Space World en fin de mois ! ■



Le jeu zoome en fonction de l'action.



On retrouve des stages bien connus.



Namco fait très fort !



La palette de couleurs est plus limitée.



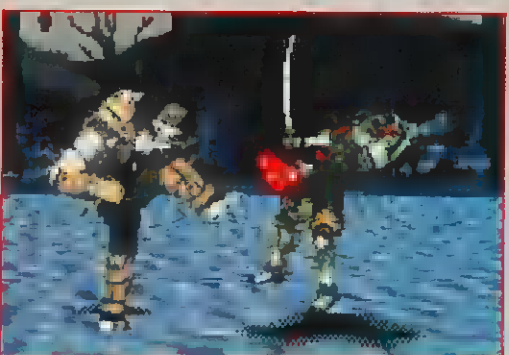
Les impacts sont spectaculaires.



Le sol se la joue 3D.



On retrouve tous les coups du jeu original.



Toge 3

Toge, connu aussi sous le titre Drift King, est comme Shutoko Battle, une série qui a ses fans. Après deux volets sur 32 bits, un troisième pointe le bout de son nez sur PS2.



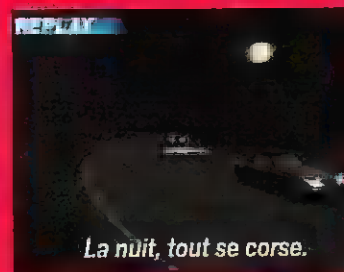
Le mode 2 joueurs est un classique du genre.

G

T3 est passé : les jeux de voitures peuvent enfin avoir un nouveau sort. Atlus y va donc du sien avec ce Drift King. En japonais Toge. Si Shutoko Battle se déroule sur les autoroutes de Tokyo, Drift King prend pour champ de bataille les routes sinueuses des montagnes nippones. Il est amusant de voir que ces deux titres exploitent un phénomène de société commun : celui du rodeo routier. En effet, un nombre croissant de jeunes Japonais publient les règles élémentaires de sécurité routière pour se réunir en groupe et improviser des compétitions sur les routes ou autoroutes.

l'éditeur n'a pas le désir (ou les moyens) de passer autant de temps à dépenser

autant d'argent pour égaler le jeu de SCEJ. Néanmoins, le résultat pour le moment est assez satisfaisant. On dénombre cinq circuits, très sinueux et techniques sur lesquels plus d'une dizaine de GT japonaises vont concourir. À l'heure actuelle, le jeu comporte déjà quatre modes. Le principal est le King Battle, qui possède un léger côté « aventure » puisqu'il vous oppose une succession de rivaux. La compétition peut aussi bien se faire en duel, ou même à trois (ce qui est la nouveauté de ce troisième volet). Il y aura même des « Event Races » comme par exemple un tournoi de dérapages. Par le biais de compétitions, on pourra mettre la main sur les voitures des adversaires. Le Time Trial est un classique du genre, tout comme le Quick Race, qui vous mettra rapidement dans le bain. Enfin, le mode VS permettra à deux joueurs de s'affronter sur le même écran split-screen horizontalement.



Moins bien que GT3 ?

Pour en revenir au jeu Drift King, il profite de son passage sur PS2 pour offrir des graphismes améliorés, comparés notamment à ceux des versions PS. Mais le niveau de qualité n'atteint pas pour autant celui de GT3. C'est un fait : aucun



Le Quick Race vous met de suite dans l'ambiance.



Le système de « ghost » fut initié par Sega Rally sur Saturn.



Le King Battle est la base du jeu.



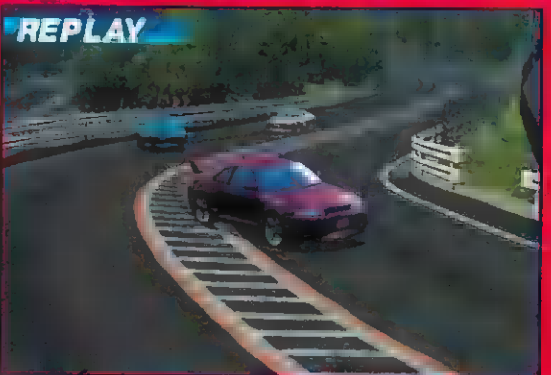
L'environnemental mapping n'est pas au menu.



Seul SCEI a les moyens de faire un jeu du niveau de GT3. Et ça se voit !



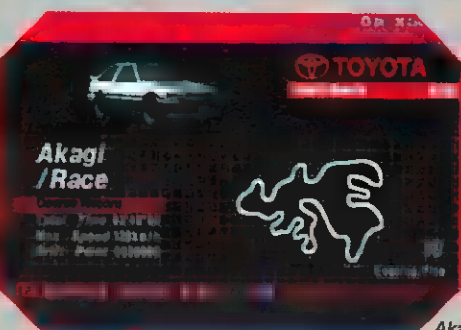
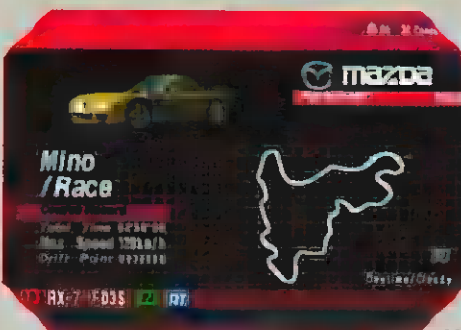
Vous allez allumer vos pneus plus d'une fois !



Drift King porte bien son nom...

COURSE SELECT

Le Japon possède une majorité de routes de montagne.



Propeller Arena

Présenté pour la première fois lors du dernier E3, Propeller Arena est un jeu d'action original signé AM2.

LES BEAUX COUCOUS



Eagle JAM



Shameless Cats



On choisit l'un des huit personnages disponibles pour prendre part à un championnat bien particulier, celui du combat aérien, ABC dans le jeu (Aviation Battle Championship). Côté avions, on trouve la crème des appareils de combat à hélices de la seconde guerre mondiale : P-51 Mustang, P-38 Lightning, Spitfire Mk V, Messerschmitt Bf 109. À ceux-là, d'autres viendront s'ajouter par la suite. Chaque personnage possède un coup spécial appelé « Special Maneuver ». À l'aide d'une combinaison de touches, on le déclenche durant le combat pour prendre avantage sur son adversaire ou pour se tirer d'une situation difficile. On peut ainsi décrocher un poursuivant ou se placer juste derrière lui.

Modes en stock

On trouve plusieurs modes de jeu. Le Championship mode se joue seul. On y est confronté à cinq appareils choisis aléatoirement par l'ordinateur. Ensuite, on doit enchaîner 8 stages. Les points engrangés détermineront votre rang en fin de jeu. Il faut bien sûr viser le titre de champion. Le Quick Battle mode peut se jouer jusqu'à quatre et se déroule comme un match d'exhibition en chacun pour soi. Le Propeller

Challenge mode se joue seul, et propose un ensemble de 30 mini-jeux pour parfaire sa maîtrise du pilotage. Enfin, le Network mode tire partie des capacités online de la Dreamcast pour offrir un affrontement allant de 2 à 6 joueurs ! Dans ce mode, on trouve encore différentes options. Par exemple, le Network Battle, qui permet à 6 joueurs de tenter de s'abattre, avec la possibilité de communiquer via le Voice Chat. En effet, le jeu est compatible avec un micro (initialement développé pour Alien Front Online). Une autre option offre également un concours de points par l'intermédiaire d'une version aménagée du Propeller Challenge.

Présentez, armes !

Côté armement, on dispose de la bonne vieille mitrailleuse, mais aussi de missiles. En effet, en fin de jeu, on devrait voir débarquer des adversaires autrement plus coriaces et bénéficiant de propulsion à réaction ! Les stages offrent des difficultés variées, propres à leur nature. Par exemple, en milieu urbain, on slalome entre les immeubles... En cours de partie, on peut récupérer des items de 12 types différents. Propeller Arena se base sur le moteur d'Out Trigger et offre des graphismes à la hauteur de la machine. ■



Les avions emportent même des missiles !



Propeller Arena devait être un jeu d'arcade.

プレビュー 最新情報

japon



Des bâtiments qui sont autant d'obstacles!



L'AM2 introduit le jeu en ligne à 6 sur console!



L'AM2 se libère de l'ère Shenmue.



Le jeu tourne sur le moteur 3D d'Out Trigger.



La Dreamcast démontre ses capacités online jusqu'au bout!



Certains stages sont assez réussis!



Bingo!

japon 最新情報 プレビュー

THE Yamanotesen



SCEI /
Octobre

On pensait la spécialité chasse gardée de Taito, mais SCEI se lance à son tour dans le genre de la simulation de train.



Le jeu tourne exclusivement sur la ligne Yamanote (d'où le titre !) qui forme une boucle au sein de Tokyo. On trouve des modes d'entraînement, de passage de permis, etc. Bref, tout pour contenter les nombreux fans de trains au Japon. Le jeu exploite le potentiel DVD de la console avec une action basée sur des films Mpeg2 et non pas de la 3D. Il propose aussi une foule d'événements pour corser la partie, comme des incidents et des conditions de jeu variées (jour, nuit, météo, etc.). Enfin, il est compatible avec la plupart des extensions existantes.



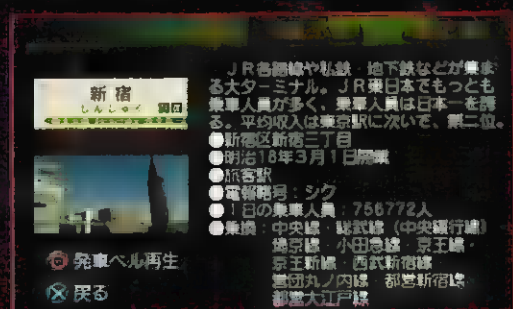
Le jeu fonctionne comme Densha de Go.



Attention
s'arrêter
au bon
endroit.



Pas de 3D, mais des films Mpeg2.



Une encyclopédie complète a été incluse.

Project 0



Tecmo /
Hiver

S'il est une mode qui ne faiblit pas au Japon, c'est bien celle des jeunes lycéennes prises au piège dans des endroits maudits.



Très apprécié par un public féminin, ce genre n'a pas touché aussi bien le jeu vidéo, les romans que le cinéma. La jeune fille doit affronter une suite de situations terrifiantes tout au long d'un scénario mettant en scènes des esprits vengeurs. Project 0 se présente comme un jeu d'aventure se déroulant dans une maison au passé ténébreux, et comporte une grosse partie enquête. Le scénario avance à coup d'événements et de films. Pour s'aider dans sa quête, on dispose d'un appareil photo pour saisir sur papier les esprits qui hantent la demeure. L'action ne prime pas, et tout réside plutôt dans l'ambiance générale. Project 0 se déroule de la manière d'un roman interactif. Le jeu est en 3D temps réel et l'ambiance sonore veut gérer au mieux les possibilités de la machine.



C'est affreux, un fantôme ! Oh non !



Vous assistez à un suicide. Horrible !



Percez le mystère des lieux...

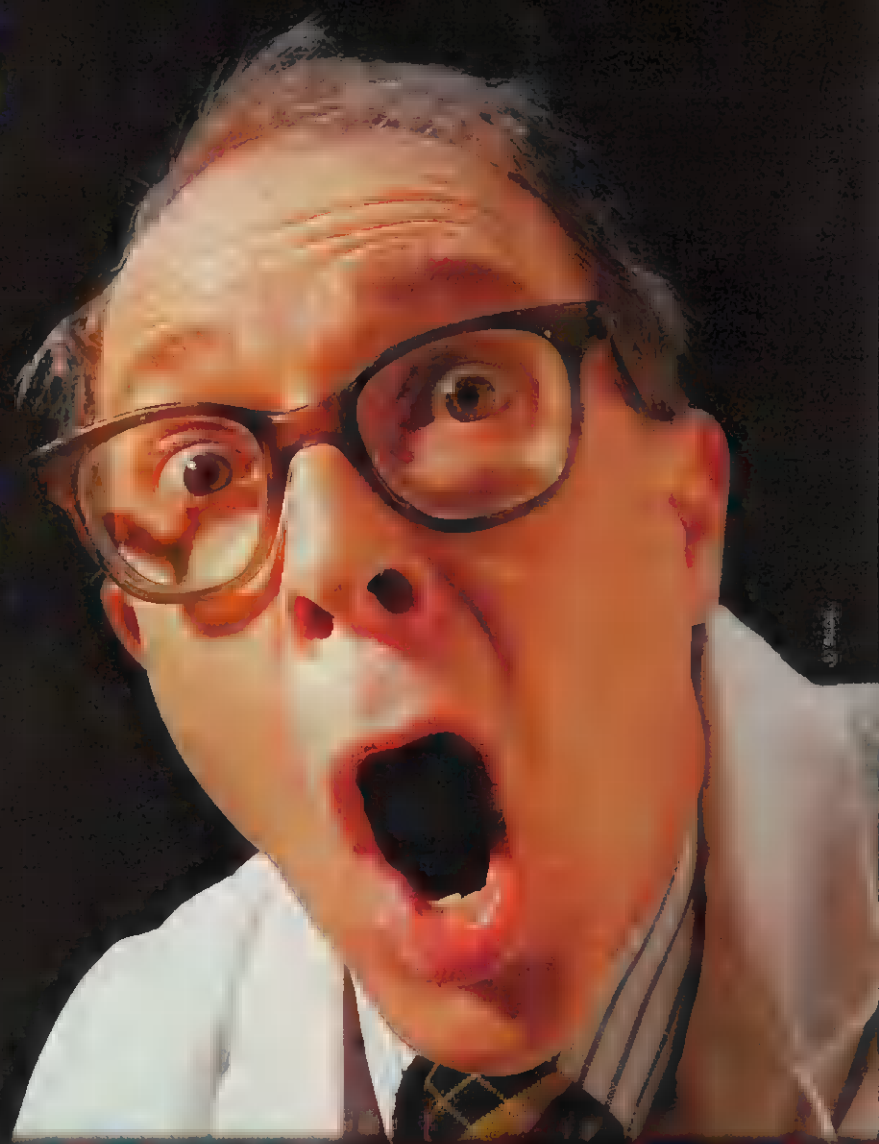


La partie enquête prime.



La maison est des plus sinistres...

De bonnes résolutions
Pour la rentrée



* ** prix généralement constaté **



PlayStation 2

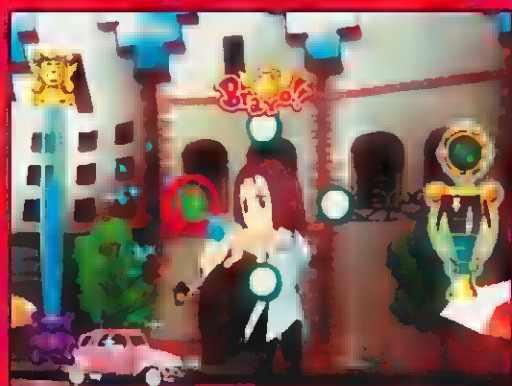


Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael © 2000 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and distributed by THQ Inc. Ricky Carmichael name and likeness used under license by THQ Inc.
The Funcom logo is a registered trademark of Funcom 2000 AS. Game and Software © 2000 THQ Inc.
Dynasty Warriors: Dynasty Warriors 2 © 2000 KOEI Corporation. Published by Midway Interactive Ltd. Developed by KOEI Corporation.
Coke's Barfur Day TM & © 2001 K&R. K&Rware is a trademark of K&R.

Shake it Bravo!



L'interface est claire et simple.



On bat la mesure en suivant le cercle rouge.



On peut se faire une valse à 3 temps (j'appelle Strauss tout de suite).

Alors que le genre musical est en perte de vitesse aussi bien en arcade que sur console depuis presque deux ans, SCEI veut y croire avec un titre de son cru.

Shake it Bravo! vous propose de prendre la place d'un chef d'orchestre. Le genre musical est bien évidemment basé sur la musique classique. On compte ce sujet 34 morceaux des plus grands compositeurs. SCEI a fait fort en proposant un titre simple tirant enfin partie des propriétés analogiques de son pad Dual Shock.

Dans les phases de jeu, quatre cercles à l'écran sont rangés en losange, formation correspondant à la disposition des quatre boutons du pad. Une marque de couleur effectue des rotations, passant d'un cercle au suivant. La vitesse de cette marque diffère en fonction du tempo de la musique. On doit bien sûr appuyer sur le bouton correspondant au bon moment (ndlr : un peu comme quand on joue du piano, sauf qu'il y a 84 touches et c'est plus compliqué). Mieux, le jeu gère aussi bien les rythmes en quatre temps qu'en trois (avis donc aux musiciens). Du coup, suivant le cas, on gère quatre ou trois boutons. De plus, en fonction de la pression effectuée sur ces boutons, le son

sera plus ou moins fort. Cela procure pas mal de possibilités d'interprétation musicale au joueur.

Musique sérielle ?

Le jeu comporte également deux jauges. L'une mesure le niveau de votre performance. Il faut bien sûr la conserver assez haute. Des messages apparaissent, souvent lors des combos, donnant une idée du niveau de votre partie, un peu à la manière d'un DDR ou d'un Beatmania. La seconde jauge mesure la force de la pression sur les boutons. Un scénario soutient le tout et vous fera voyager de stage en stage en rencontrant à chaque fois des situations assez diverses. On peut ainsi jouer dans une salle de défilé de haute couture, ou assister à l'arrivée... d'extraterrestres!!?

À chaque fois, votre sens artistique sera mis à l'épreuve. SCEI prévoit de sortir deux autres volets un peu plus tard dans l'année : Christmas Edition en novembre et Extra Edition en janvier. Le Japonais, tel Schoenberg, veut clairement créer ici une véritable série. [B]



Une musique à 5 temps ?...



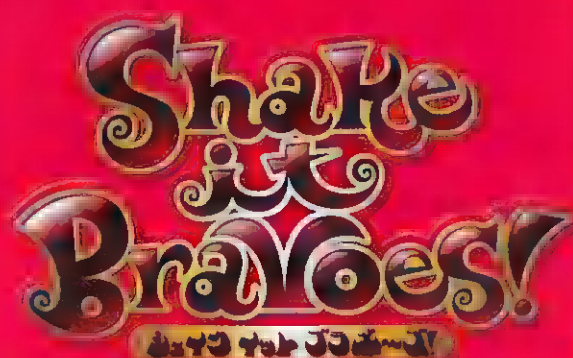
Vous avez passé le niveau avec brio !



On ne s'improvise pas Mozart comme ça !... Sauf en cas d'assassinat.



Les commentaires, comme ce « Baaad », fusent en cas d'erreur !

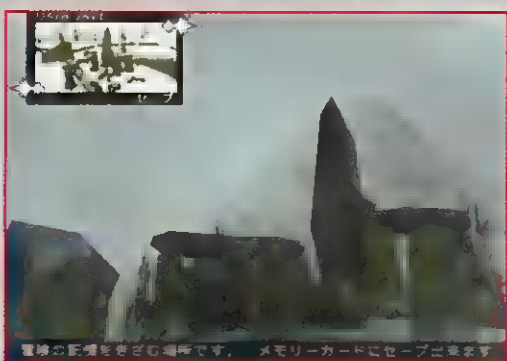


Busin Wizardry Alternative

L'horrible Busin sévit du fin fond de son donjon truffé de pièges et de monstres. Bien sûr, vous vous sentez l'âme d'un héros et vous allez nettoyer toute cette racaille !



Vous discernez une forme au loin ?...



On peut sauvegarder ici.



La magicienne est bien protégée.

D onjons souterrains, scènes en extérieur, magasins pour s'équiper, système de création de perso, on trouve tous les ingrédients de base d'un RPG. À cela, Atlus ajoute un design original et soigné, associé à des phases de combat dynamiques. Les dialogues affichent les mots clés en rouge afin de mieux vous guider. On compose son équipe au fil du scénario (six membres maxi). Lors des déplacements, on peut apercevoir au loin des formes, celles de vos ennemis. C'est seulement en s'approchant d'eux qu'on peut déterminer leur nature. On forme son groupe sur deux lignes de trois persos chacune, réservant de préférence la seconde pour les plus vulnérables. Le Trust System mesure la cohésion de l'équipe et évolue sur une échelle de huit degrés, en fonction des actions. Suivant ce degré, on accède à certaines actions spéciales (Allied action),

pendant les combats : attaque groupée, défense collective, défense contre un assaut ennemi en cours, etc.

C'est magique !

Les magies ne s'apprennent pas, mais sont conçues à partir de restes de monstres, ramassés à l'issue des combats. On les amène à un magasin spécialisé qui les transforme en pierres magiques. Les coffres s'ouvrent en reproduisant dans un temps limité des combinaisons affichées à l'écran. Il existe trois niveaux de mort. On meurt quand sa vie est à zéro (NDLR : étonnant, non ?...). Si on ne ressuscite pas rapidement, on devient cendres puis « Lost » (le perso est alors effacé du jeu). Pire, le dieu de la mort, Shigami, peut survenir à tout moment. En succombant à ses puissantes attaques, on passe directement au stade Lost ! Autant dire que la fuite est de mise... ■



Une attaque groupée de la seconde ligne.



L'ennemi attaque en masse !



Shigami vous a trouvé !



Des combats plutôt dynamiques.

Sky Gunner

Présenté l'année dernière lors d'un Tokyo Game Show, Sky Gunner avait quasiment disparu pour refaire surface récemment.



Les boss sont bien sûr au menu.



N'oubliez pas de venir en aide à vos alliés.

Sky Gunner se déroule dans un monde aérien peuplé d'avions au design qui n'est pas sans rappeler celui du maître Miyazaki. Il est à noter que les noms des personnages sont basés sur des mots de la langue française (même si c'est de façon maladroite). En effet, aux oreilles des Japonais, ces noms ont une sonorité exotique. Ainsi, le personnage féminin s'appelle « Femme », alors qu'un autre perso assez gros porte le nom de « Ventre », etc. On dénombre trois modes principaux dans Sky Gunner. Le mode Story est l'ossature principale du jeu : il s'agit d'une sorte de RPG composé de phases d'action agrémentées de cinématiques. Cette partie RPG comporte des dialogues dont les mots importants apparaissent en rouge à l'écran. Le mode Training, comme son nom l'indique, vous donne l'occasion de vous familiariser avec les bases du jeu. Enfin, le mode Score est un simple shoot, tout ce qu'il y a de plus classique.

Attachez vos ceintures !

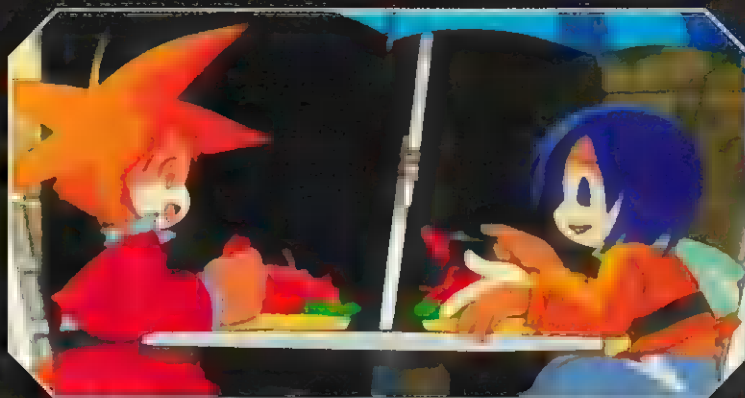
Côté jeu, on prend place dans un appareil de combat et l'on affronte une foule d'ennemis à la taille parfois imposante. L'espace est géré à 360 degrés et l'écran comporte divers éléments visant à simplifier votre évolution dans cet environnement 3D ouvert. En haut, outre le score, on trouve des icônes qui affichent les cibles visées. Ces dernières peuvent représenter un groupe d'appareils en vol, ou encore une série d'éléments disposés sur un gros vaisseau ennemi. En cours de jeu, on peut « zapper » un ensemble de cibles

ou un autre par simple pression du bouton R2. Le bouton Cercle, quant à lui, permet de locker sa cible.

À la manière d'un Star Fox, la vue de derrière comporte une marque indiquant dans quelle direction vous tirez. Toutefois, il sera sans doute possible de régler la vue comme bon vous semble. Via un système de jauges, votre altitude, ainsi que la surchauffe de votre appareil devraient être également gérées. En effet, certains de vos agissements feront monter la pression de votre moteur ; et en cas de surchauffe, vous ne pourrez plus accomplir d'action offensive ou spéciale pendant un court instant. Heureusement, il existera des moyens de refroidir votre moteur.

Options à gogo !

On trouvera également les éléments classiques liés à l'énergie et aux armes utilisées. Outre le canon de base, des Options Weapons permettront de renforcer sa puissance de feu. De plus, des EX Actions seront présentes pour se tirer d'affaire en cours de combat difficile (il y en aura une spécifique pour chacun des trois persos : Femme, Shell et Copain). Le Power Slide permettra d'éviter une rafale ennemie en vous déplaçant brusquement de côté. Enfin, un système de gestion du score autorisant des combos sera intégré. Malgré la relative simplicité de ses commandes, Sky Gunner semble offrir une richesse d'action qui en fait un titre très complet. Les graphismes possèdent un design agréable, mais l'absence d'anti-aliasing nuit de temps en autre à la lisibilité de l'action. Quoi qu'il en soit, ce titre devrait signer le grand retour de SCEI dans le shoot. ■





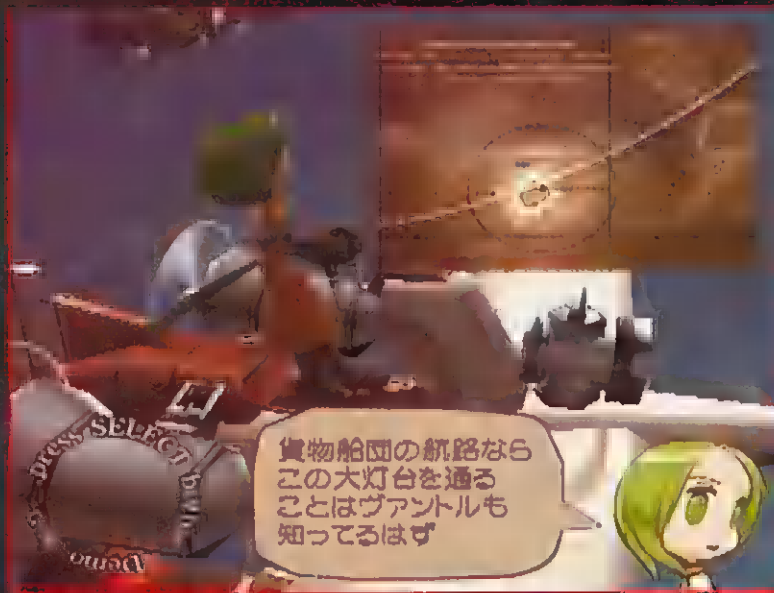
Sky Gunner bénéficie d'un design original et charmeur.



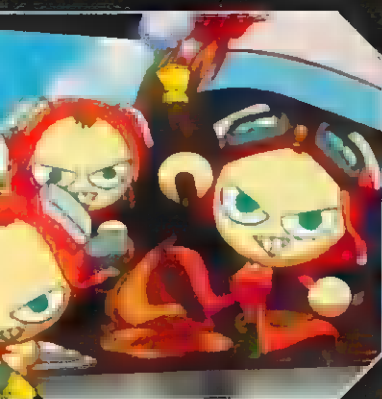
Des persos interviennent pour modifier votre mission.



Les combos sont salués par des feux d'artifices!



Certaines missions se déroulent au ras du sol.



On retrouve un peu du charme de « Porco Rosso »!





La Game Boy Adv

Comme pour la Game Cube, le Nintendo Space World approche et l'on commence à entrevoir les annonces à venir concernant la GBA.

L 24 août prochain, Nintendo devrait procéder à une succession de d'annonces pour sa GBA à l'occasion du Space World. Pour commencer, le voile sera levé sur Mario Advance 2 (Mario World 2 de la Super Famicom) et peut-être Metroid et Kirby dans la foulée. Les éditeurs tiers ne sont pas en reste non plus. Konami a confirmé Castlevania E Gradius, ZOE 2173 et Goemon. Sega met la dernière touche à Sonic Columns ou Puyo Puyo et préparerait un Street of Rage. Marvelous sera là avec son superbe King of Fighters. Capcom nous servirait un Street Fighter Zero, Breath of Fire 3 et Rockman EX2. Au total, on aurait près de soixante nouveaux titres GBA sur l'année, en plus de onze autres sur GBC. Parmi eux, une conversion d'un titre Super Famicom mythique de Taito au Japon : Estopolis ■



ZOE 2173 Testament

Basée sur le jeu PS2 déjà sorti, la version GBA change de registre pour adopter le genre de la simulation. L'esprit du jeu évolue pour s'approcher d'un Gundam. Testament est le nom du robot que vous contrôlez. La partie combat se fait suivant une phase d'action appelée IAS (Interactive Action System). L'IAS intervient pour les actions offensives ou défensives. On ne sait pas encore ses modalités, mais il serait question d'un système de visée. ■

Konami, 27 septembre.



ZOE est devenu un jeu de simulation.



Une phase action pour donner du dynamisme.

ance avance...

The King of Fighters Advance

Après *Street Fighter II*, *King of Fighters* fait son entrée sur GBA. Comme pour le premier, KoF démontre les énormes capacités de la console portable de Nintendo. Fini les personnages SD de l'ère GB et GBC. On se trouve devant des versions qui sont des reproductions fidèles des originaux. Dans le cas de ce KoF, on se croirait devant la version Neo Geo au pixel près ! La version GBA proposera une vingtaine de persos. Chaque équipe se compose de deux combattants. On trouve les systèmes de base de la série, dont les jauges. Mieux, pour tirer parti ou s'adapter à la GBA, quelques innovations ont été ajoutées. Ainsi la jauge de puissance, une fois pleine, permet de stocker une charge supplémentaire (jusqu'à 3 unités) dans une deuxième jauge. Le tout donnera accès à des actions spéciales. On peut désormais se ruier sur son adversaire ou reculer suffisamment rapidement pour éviter un mauvais coup. Les

sauts sont plus dynamiques, et certains même offensifs. Enfin, on trouvera des stages originaux, spécialement conçus pour cette conversion. Cette dernière a été accomplie par l'équipe qui a travaillé ces dernières années sur la série au sein de SNK. Marvelous devrait rendre public d'avantage de détails d'ici Space World, où une version jouable sera mise à disposition des visiteurs. Chouette ! ■ **Marvelous Entertainment, décembre.**



Andy s'apprête à faire parler sa furie !



La GBA n'offre plus que deux persos par équipe.



Les persos gardent leurs proportions d'origine !



Chang est toujours aussi imposant !



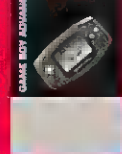
Terry se déchaine !



La palette de couleur est plus réduite.



Mai est une sacrée allumeuse !



La Game Boy Advance avance...

Magical Vacation

Ce RPG est le tout premier titre développé par l'ancienne équipe responsable de la série « Mana » chez Square. Elle avait plié bagage pour se joindre à Nintendo en formant une société du nom de Brownie Brown. On reconnaît du reste le design Mana au premier coup d'œil. Le scénario est assez simple. Vous étudiez dans une école de magie et lors d'un voyage de classe, un événement survient. Il vous transporte dans un autre monde. Votre but est alors de trouver un moyen de rejoindre la réalité. Brownie Brown a voulu son RPG simple pour une rapide prise en main. Le joueur peut ainsi se concentrer

pleinement sur l'histoire. Du coup, les combats sont des classiques du genre. Comme dans Ogre Battle, on place les membres de son équipe dans une formation en prenant compte des forces de chacun en gérant deux lignes. Au début du jeu, on choisit une force élémentaire pour son perso. Elle déterminera les magies qu'il pourra utiliser. On rencontrera par la suite des créatures élémentaires permettant de modifier ou renforcer son arsenal magique. Attention, toute force élémentaire a ses avantages, comme ses inconvénients. ■

Nintendo, automne.



Vous êtes perdu dans un monde parallèle.



Voici votre école de magie.



Des combats très classiques.



Votre équipe peut compter jusqu'à 5 membres.



On reconnaît le style de la série Mana.



La visite obligatoire
des villages.

Les voyages forment
la jeunesse!

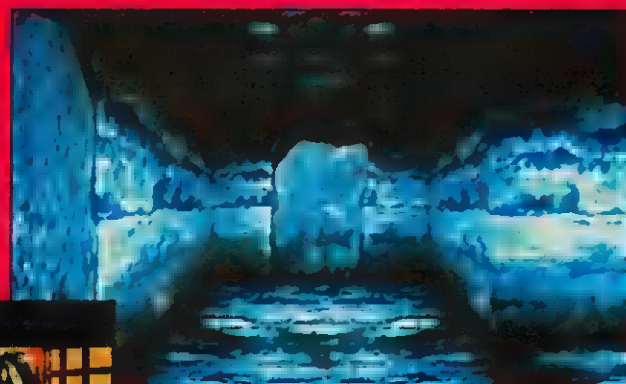


Une bonne formation, c'est une bonne
chance de victoire.

Wizardry Summoner

Wizardry se présente sous la forme d'un Shining and the Darkness (Sega, MD) avec des donjons composés de longs couloirs en 3D. Pour se repérer, on dispose d'une carte automatique. La structure des donjons est déterminée de manière aléatoire. On incarne une sorte de magicien qui a l'aptitude de capturer les monstres pour les intégrer à son groupe. Le jeu comprend pas moins de 300 monstres et 170 items. On pourra échanger ces derniers via le network. ■

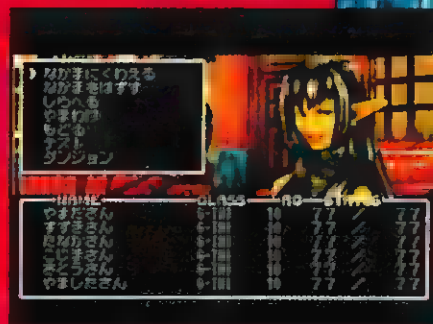
Media Rings, hiver.



Des donjons aux textures réalistes!



Une interface sobre.



Le bar est une source précieuse d'infos.

Wizardry® 1001 (125919) Ontario, Inc. / MEDIA RINGS CORPORATION / All rights reserved.
 Wizardry 1001 (125919) Ontario, Inc. / MEDIA RINGS CORPORATION / All rights reserved.



La carte se dessine automatiquement.

Gradius

Gradius nous revient dans une livrée originale. On trouvera ainsi 8 niveaux inédits adaptés à la taille de l'écran de la GBA et exploitant son allongement horizontal. De nouvelles armes seront aussi au menu. Les boss seraient issus ou inspirés de la version MSX. Pour le reste, on retrouverait les ingrédients propres à la série, comme le système d'upgrade de son appareil. À l'aide de la barre de menu en bas d'écran. Après Phalanx donc, Konami sonne le grand retour d'un genre trop souvent oublié, celui du shoot. Connaissant la multitude de merveilles développées sur PC Engine, Megadrive et Super Famicom, on peut espérer à retour en force du genre sur GBA. ■

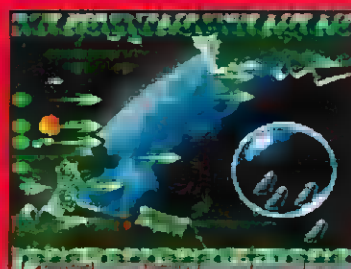
Konami, novembre.



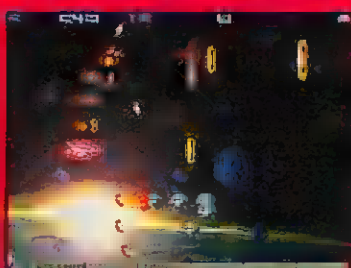
Gradius nous revient! Rhaaaaa!



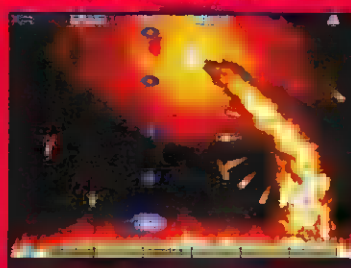
On choisit son type d'upgrade.



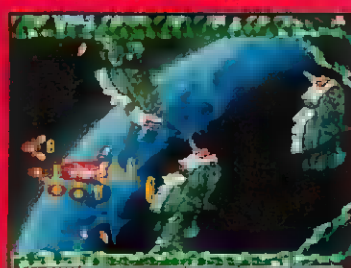
Un vrai nouveau Gradius!



Certains effets sont splendides!



Un passage bien connu des fans.



Konami s'éclate sur GBA!

BLOODY ROAR 3

Console 4

90% **mégahit**

"On frôle l'apothéose."

PLAY BOX

90%

*"Une profondeur d'action
rarement atteinte."*

PLAY MAG

17/20

*"Bloody Roar 3 est une
pure merveille."*

Sortez les griffes!

Dans ce nouveau volet de la série BLOODY ROAR, pour vaincre, il faudra vous battre comme une bête.



- Métamorphose de chaque personnage en son double animal.
- Duels explosifs alliant puissance et rapidité.

- Jouabilité exceptionnelle comprenant une multitude de furies, de combos et d'esquives incroyables.

- Transformation des personnages en loup, en tigre, en chauve-souris, en léopard...



PlayStation 2



DÉCONSEILLÉ
aux moins de 12 ans



SAINT-VALENT ASTUCES
05 33 63 34 35
3615 Virgin Games
www.virginactive.fr



PS et PlayStation 2, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. PS2, marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

© 2001 HUDSON SOFT © FIGHTING 2001 ILLUSTRATION: NAOKIKA MORISHITA / CAMEL MAMA Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. / E.K.G.

news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos



PROJECT EDEN

Les grandes vacances sont terminées et les jeux font leur rentrée. Au menu de septembre, entre autres : Project Eden, un Doom-like mâtiné d'aventure et de stratégie. Bon appétit !

Il faut sauver le soldat Freeman!

RECREATIONS

■ TÉLÉCOMMANDE OFFICIELLE.

Alors que les fabricants d'accessoires sortent chacun à leur tour une zapette dédiée au lecteur DVD de la PlayStation 2, voilà que Sony montre enfin sa télécommande officielle. À première vue, elle semble assez complète, et on nous promet les fonctionnalités en vigueur sur le marché. La télécommande ne fonctionnera qu'avec un récepteur infra-rouge coincé dans un port manette, et un logiciel installé et probablement stocké dans la carte-mémoire. L'ensemble coûtera 199 F, soit 30,34 euros.



■ **TETRIS.** Les scientifiques se servent des jeux vidéo pour leurs recherches ! C'est ce que nous apprennent nos confrères de *Ça m'intéresse*, dans leur dossier « Peut-on arrêter le sable ? », paru dans le n° 246, daté d'août 2001. Page 14, Hans Herrmann, un physicien de l'université de Stuttgart (en Allemagne) avoue qu'il s'est servi d'un modèle géométrique très inspiré de Tetris pour mieux comprendre les mouvements des grains de sable, ainsi que les résultats des vibrations.

■ **HELLO KITTY.** Il fallait que cela arrive un jour. Les Japonais en sont fous, mais les Français ne connaissent même pas cette bête. Non, ce n'est pas un Pokémon, mais bien Hello Kitty, figure qui fait des ravages chez les petites filles asiatiques depuis des générations. Hello Kitty n'en a encore sévi, en frappant la Game Boy Advance. Une série spéciale en rose est d'ores et déjà disponible, mais pour se la procurer, il faudra faire le déplacement au Japon.



Novembre

S'il existe encore des personnes qui ne connaissent pas le jeu Half-Life, voici en quelques lignes ce qu'il faut savoir sur ce fabuleux Doom-like. Durant toute la partie, vous incarnez Gordon Freeman, un scientifique travaillant pour l'armée américaine. Lors d'une expérience, un terrible incident se produit. Une brèche spatio-temporelle est alors ouverte, laissant pénétrer dans la base secrète bon nombre d'extraterrestres.

Freeman

Devant un tel cataclysme, le gouvernement américain, fort de son expérience en la matière, décide de tout nettoyer et envoie les troupes de Marines sur place : il ne doit

rester aucun survivant ! Votre mission est donc simple : échapper aux extraterrestres et aux Marines, et tenter de sortir vivant de la base. Gordon Freeman est équipé d'une combinaison spéciale qui est à la fois une source d'énergie vitale et une protection contre tout type de blessures. Des bombes de recharge sont disponibles à certains endroits de la base afin de restaurer vos points de vie et d'énergie. Autres utilisations de la combinaison, lors des passages sous l'eau et dans l'espace, elle vous fournit l'oxygène nécessaire pour respirer convenablement.

Lock

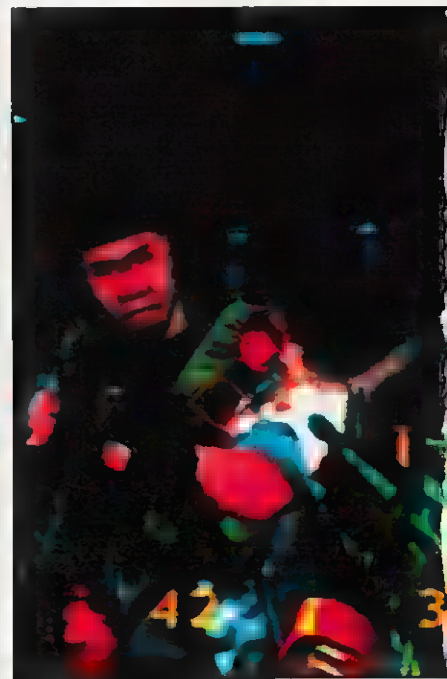
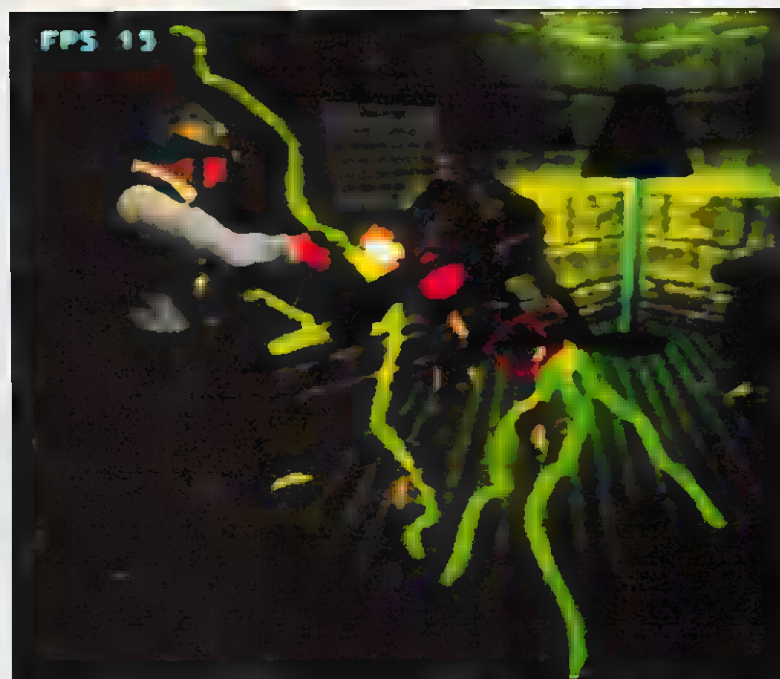
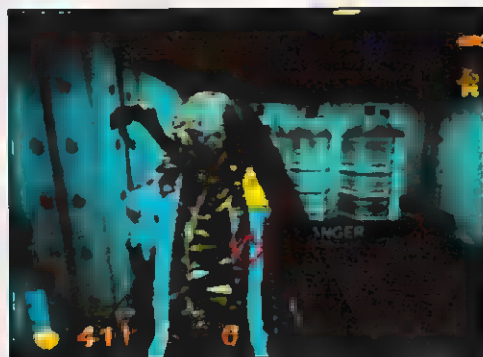
Par rapport à la version PC, cette version PlayStation 2 apporte quelques nouveautés : les bombes de recharge ne sont plus plates, mais désormais en 3D. Mieux, un bras articulé vient vous ressourcer à chaque utilisation de ses bombes. Cela apporte une touche de réalisme au jeu, déjà fort réussi. Autre nouveauté, et pas des moindres, la possibilité de « locker » ses adversaires. À l'instar de Zelda sur Nintendo 64, une fois votre

ennemi ciblé, vous vous déplacez à 360° autour de lui... Attention, cela n'apporte pas forcément que de bonnes choses, car si les ennemis attaquent en nombre, mieux vaut ne pas se servir du lock. À utiliser avec précaution donc. Enfin, sachez qu'un mode 2 joueurs en écran splitté est disponible et que 10 nouveaux niveaux ont été créés pour l'occasion.

Vive la PS2

Graphiquement, Half-Life est très réussi. Les couleurs sont plus vives que sur PC et des contrastes très prononcés lui apportent un excellent confort visuel. Les graphismes ont d'ailleurs été entièrement retravaillés pour l'occasion : les personnages disposent de détails inédits et bénéficient d'un travail facial des plus réussis. Cependant, les animations ne sont pas encore parfaitement réglées (le jeu a tendance à saccader quelque peu quand on allume sa lumière frontale).

Mais attention, le jeu est toujours en cours de développement. On peut donc espérer quelques améliorations de ce côté-là. Enfin, Half-Life PS2 sera compatible avec une souris et un clavier branchés sur les ports USB. ■



MISSION DECAY

Un coup de téléphone chez Vivendi Interactive aura suffi pour glaner quelques précieuses informations sur la fameuse mission inédite spécialement développée pour la PS2: la mission Decay. Il s'agit d'une mission de coopération qui peut se jouer seul ou à deux (seul, la console dirige un des deux joueurs). Deux scientifiques combattent et travaillent ensemble tout au long de dix nouvelles cartes. À deux, on joue en écran splitté. Seul, le jeu est en plein écran et le joueur a la possibilité de changer de personnage à tout instant de la partie.



BIENTÔT

■ **LE MAILLON.** Depuis peu, la rédaction a subi quelques ravages suite à l'émission « Le maillon faible » programmé par TF1. Amis masochistes, vous pourrez bientôt vous faire flanquer des baffes par ce jeu sauvage à toute heure. En effet, une adaptation sur PS est déjà prévue ! Mais pour l'instant, aucune date n'a encore été annoncée en France.

■ **PITFALL.** Le jeu culte Pitfall revient sur GBA ! Décidément, cette jeune console permettra à la nouvelle génération de joueurs de découvrir plein de hits qui avaient bercé la jeunesse des plus anciens, tels AHL, Niico ou Gia. Apprêtez-vous à accueillir les aventures de Harry dans la jungle, et ce dès le mois prochain en France, sous le label de THQ.

■ **PRO EVOLUTION SOCCER.** Pour sa commercialisation en Europe, Konami a décidé de changer le nom de son « méga-jeu-de-foot » qui a explosé tout ce qui existait jusqu'à présent dans le genre, le fameux Winning Eleven 5 sur PlayStation 2. Konami nous soutient que le jeu sera, de plus, amélioré au niveau de l'intelligence artificielle, des détails, du style des joueurs, afin de rendre l'ensemble encore plus réaliste.

■ **KIRIKOU.** Le long-métrage d'animation français *Kirikou et la sorcière*, aura bientôt son équivalent en jeu vidéo. Kirikou, le jeu, reprendra l'univers surréaliste du film, et gardera la musique extraordinaire de Youssou N'Dour. Il s'agira d'un jeu mélangeant action et plateforme, en 3D sur PS, et en 2D sur GBC. Prévu en France le 17 octobre 2001 sur PS, et le 14 novembre 2001 sur GBC.



PROMO

■ **FINAL FANTASY.** Alors que ■ film est visible sur grand écran depuis le 15 août en France, Columbia Tristar prévoit déjà la sortie du DVD de *Final Fantasy* aux USA. Chose surprenante, son arrivée ■ été annoncée pour le 23 octobre 2001, soit trois mois seulement après ■ sortie du film aux USA (à l'affiche en juillet). Cette version zone 1 sera composée de deux DVD, qui, on nous le promet, offriront une interactivité débordante. Espérons que ■ sortie française sera aussi proche...



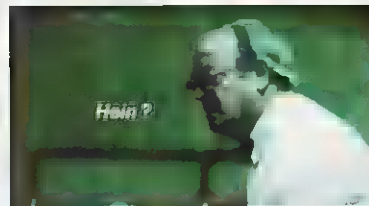
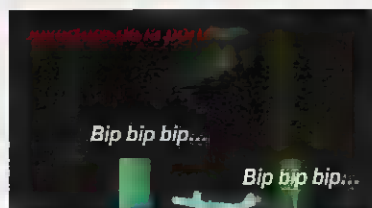
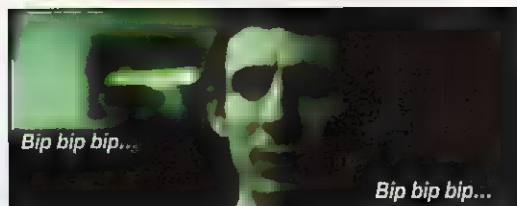
■ **DISNEY.** L'Américain a trouvé un partenaire japonais de choix dans le développement de jeux vidéo. Disney a signé un accord avec Konami, lui permettant d'utiliser les licences des films *La petite sirène* et *Aladdin*. Konami pourra aussi créer des jeux basés sur l'un des nouveaux parcs d'attractions de Disney : le Tokyo Disney Sea Them Park.

■ **GOLD ET SILVER PACK.** Ce n'est pas parce que la GBA est sortie que nous allons oublier nos bonnes vieilles Game Boy Color et Pocket. Les packs Gold ■ Silver leur donneront une seconde jeunesse. Composés d'une coque dorée ou argentée, d'une lampe Wormlight ■ d'un câble link à quatre fiches, ces packs n'ont d'autre ambition que de faire briller votre console portable. Pour accompagner Pokémon Silver et Gold, c'est classe ! Excentrique, mais classe. Par Eclectic, environ 99 francs (environ 15,09 euros).

CONSOLES PUB!

Game Boy Advance : les toilettes

Pour la sortie américaine de la console portable, Nintendo a concocté quelques spots publicitaires. Nous avons choisi de vous en montrer deux, et le moins que l'on puisse dire, c'est que les angles adoptés pour vanter les mérites de la Game Boy Advance sont quelque peu décalés !



PROJECT EDEN

Massacre à quatre



Octobre

Encore un prochain Doom-like sur PS2 ! Décidément, ■ console accueillera un bon paquet de jeux dans le genre. La liste s'allonge avec Project Eden, réalisé par les auteurs de Tomb Raider. Project Eden ne sera pas un Doom-like classique et basique. On y incarnera non pas un seul perso, mais un groupe de quatre faisant partie d'une troupe

d'élite. Le principe de coopération et d'interaction entre eux sera donc très important. Vous pourrez passer de l'un à l'autre à tout moment pendant le jeu. Il sera également possible de jouer en vue à la troisième personne (c'est-à-dire, pour les débutants, avec le perso vu de dos). ■



La vengeance de Cortex



Novembre

Crash Bandicoot ■ perdu ses papas ! Ce nouvel épisode ne sera plus développé par l'équipe de ses créateurs, Naughty Dog.

Ayant revendu la licence à Sony, les développeurs ont décidé de consacrer leur talent à Jak and Daxter, un titre inédit. La vengeance de Cortex sera donc réalisée par Traveller's Tales (qui a déjà signé Rascal et 1001 pattes sur PS). Grande nouveauté dans cet épisode, vous pourrez choisir de jouer avec Crash ou Coco, sa petite sœur, dont les apparitions se feront plus



fréquentes. Bien sûr, nos deux héros devront traverser une trentaine de niveaux, divisés en cinq zones de jeu, pour mettre hors d'état de nuire l'infâme Cortex. Le principe reste celui d'un jeu de plate-forme en semi-3D, c'est-à-dire, avec des chemins prédéfinis. Dans leurs aventures, Crash et Coco pourront piloter un paquet d'engins divers et variés, comme dans le troisième épisode : une Jeep, un glider, un crash-mech, une trottinette à moteur, etc. ■



LE BÔ BATÔ !

Parce que Gia adore les bateaux, nous consacrerons un peu de place à un sponsoring peu courant. On le sait, la PlayStation s'affichait déjà dans les stades de foot ■ sur les casques des pilotes de formule 1. Maintenant, Crash Bandicoot, le héros de Sony,

s'étale fièrement sur les voiles d'un bateau de course, et l'on a pu voir cette magnifique parure lors du départ de la course en solitaire du Figaro 2001. Le 5 août, à La Rochelle, le skipper Christophe de Pavant s'est en effet embarqué pour un mois de course. Son périple le mènera à Gijón en Espagne, à Saint-Quay-Portrieux en Bretagne, à Dingle en Irlande, ■ se terminera à Txingudi, en France. Pour suivre la course avec précision sur le Web : www.crashbandicoot-voile.com



VERSION GBA

LA GAME BOY ADVANCE SE CRASH !

C'est officiel, Crash Bandicoot sort également sur Game Boy Advance ! Le jeu comportera vingt niveaux répartis en six mondes (les cavernes Arctique, la jungle Maya...). Comme sur PlayStation et PlayStation 2, le jeu combinera des phases en 2D, mais également en 3D, ainsi que des scènes de combats aériens. Crash Bandicoot est attendu sur GBA pour le premier trimestre 2002.



RED FACTION

www.redfaction.thq.fr

WELCOME TO MARS!

ULTOR

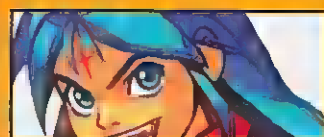
VOTRE VIE VIENT DE BASCULER...

PC CD ROM PS2 PlayStation 2 Game Boy Advance THQ www.thq.fr

Bienvenue sur Mars

GBA

■ **CAPCOM.** La France accueillera bientôt une flopée de jeux Capcom sur GBA. Prévus pour octobre : Final Fight One (le beat'em all fantastique testé dans C+ 114, 87 %), Breath ■ Fire IV (RPG mignon), Megaman et, enfin, le mythique Street Fighter II ! Rien que ça. La GBA va être « overbooked ».



RED FACTION

ULTOR

JOIN THE REVOLUTION

Jouez à 2 sur PS2

qui, on nous leur offriront une introduction débordante. Espérons que la sortie française se rapproche...

Rejoignez Parker et la Red Faction contre ULTOR

PC CD ROM

PS2

game

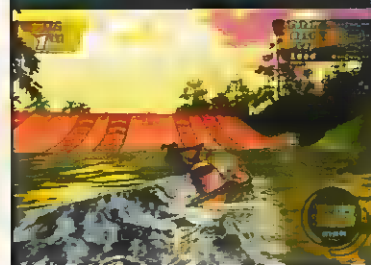
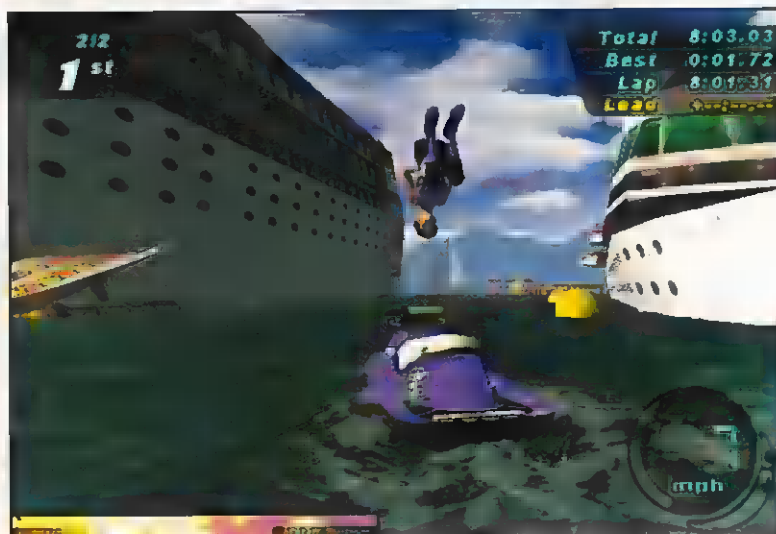
THQ

www.thq.fr

FIRST VIEW

■ 1^{re} DIVISION MANAGER.

Comme son nom le sous-entend, le principe de ce jeu sera de gérer des équipes de football, dans la peau d'un entraîneur. Le but est donc de mener son équipe à la victoire, en surveillant l'entraînement de ses joueurs, leur moral et bien sûr leur cote. Vous pourrez vous occuper des équipes nationales, et pas seulement de celles des clubs. Vous consulterez vos résultats aussi bien lors des matches en 3D de votre équipe que dans les tableaux de statistiques. C'est signé Virgin, c'est sur PS2 et c'est prévu pour novembre.



SPLASHDOWN

Le sable chaud et le sel sur la peau

Après ATV Offroad Fury sur PlayStation 2, les petits gars de Rainbow Studios se sont lancés dans un genre de course aussi surprenant que le quad : le sea-doo.



Sea-doo, voilà un nom barbare pour des engins de mer bizarres qui défient l'océan. Il ne s'agit pas de scooters de mer comme dans

Wave Race, mais d'un modèle un peu plus sage. Ces véhicules aquatiques ne se conduisent pas debout mais assis à califourchon sur une selle, ce qui les rend plus accessibles aux novices. Le principe de ces « motos marines » ressemble donc un peu à celui des motos neige (aussi appelées ski-doo), adapté aux vagues de l'océan. D'ailleurs, ski-doo ou sea-doo, même combat.

La nouvelle vague

Rainbow Studios s'est donc mis en tête de reproduire le pilotage de ces engins, pilotage compliqué en raison des lois physiques de l'eau. Merci Archimède ! Un soin particulier a donc été mis dans le moteur du jeu, qui se devait de retranscrire les effets de vagues et d'éclaboussures en fonction des mouvements du sea-doo. Au vu du résultat, on peut dire que

donner une idée, il ressemble assez à celui des quads. Il ne suffit pas simplement de tourner le guidon, il faut de plus se pencher dans la direction voulue. Et pour garantir un peu plus de sensations et d'efficacité, on pourra mettre un petit coup d'accélérateur pendant la manœuvre.

Une discipline extrême

Pour parvenir à un jeu aussi réussi, les développeurs ont fait appel aux conseils de véritables pros en la matière. Un partenariat a ainsi été signé avec un fabricant de ce type de machines, Bombardier. Dans le jeu, vous pourrez donc conduire les modèles tirés de la gamme du constructeur, tel le XP ou le RX. Mais, là où Splashdown s'écarte de la « réalité », c'est dans le choix des lieux de course. En effet, elles ne se passeront pas sagement au milieu de l'océan sans personne à la ronde, comme les conditions de sécurité l'exigent, mais bien sûr des plans d'eau ultra fréquentés, avec d'autres concurrents lancés à vos trousses. Ainsi, à bord de ces engins, vous pourrez visiter des lieux aussi divers que le Rhin, l'Arizona, Venise, ou Nice. Sur les dix-huit circuits, des tremplins seront placés, qui vous aideront à réaliser des sauts, des figures et des tricks aériens, un peu comme en motocross. Il faudra cependant prendre garde, car vos adversaires se montreront agressifs et tenteront de vous faire dégringoler de votre position dans la course. Au final, Splashdown, avec son cocktail de soleil, combinaisons de plongée et vagues à gogo, a comme un goût de vacances à la mer. Dommage qu'il ne sorte pas en été... ■

développeur a réussi son pari. Les vagues se font et se défont en entraînant les engins flottants dans leur mouvement tumultueux. Le comportement déroutant des machines dans les virages a aussi été reproduit assez fidèlement. Pour vous



JAPONAIS

■ **KARAOKÉ.** La société ISAQ, responsable du développement en ligne de la Dreamcast, a fait savoir que la librairie online du Dreamcast Karoké venait de dépasser le million de titres. Cette fonction n'existe qu'au Japon et permet aux possesseurs de la Dreamcast de chanter à moindres frais, façon karaoké, à condition de disposer d'une liaison Internet.

■ **DES ARTISTES.** Au Japon, Game Arts a préféré Enix à Capcom. Game Arts (auteur de Grandia II et Silpheed) n'aurait pas été du tout satisfait des prestations de Capcom et a signé un accord avec Enix concernant la publication et distribution de ses titres dans l'archipel nippon.

■ **SHOCK VERONICA.** Toujours au Japon, un défaut est apparu sur PS2 concernant Resident Evil - Code: Veronica Complete. Plusieurs séries de manettes Dual Shock 2 se sont révélées incompatibles avec le jeu ! C'est d'autant plus dommage que le jeu exploite plutôt bien les vibrations.



ACCESSOIRES

■ **HORI.** Ace Combat 4 sur PS2 est prévu pour bientôt au Japon. Pour que vous y jouiez avec un confort optimal, Namco s'est associé à un spécialiste des extensions consoles, Hori, et propose un joystick spécialement étudié pour cette simulation de combats aériens.

■ **KENWOOD.** Au Japon, après Aiwa et Pioneer, Kenwood intègre à son tour le DVD vidéo et audio dans ses chaînes de musique de la gamme moyenne. Un écran TFT couleur permet de visualiser le contenu des DVD sans connexion télé. Enfin, de là à regarder un film entier dessus !... Cela relève du challenge...



■ **PUB.** La folie publicitaire s'est emparée des portables PC au Japon. On les voit désormais revêtir les couleurs de sponsors ou de licences sportives. Malheureusement, ce n'est pas pour autant que ces portables coûtent moins cher !

■ **OPTIQUE.** Pour profiter pleinement du support DVD vidéo, il faut absolument faire passer le son par les connexions optiques. La PlayStation 2 en possède une, il serait dommage de ne pas en profiter. Si vous êtes détenteur d'un système home-cinema avec des enceintes (vous aurez bien sûr choisi des Klipsch, le top des tops) et un ampli honorable, vous pourrez profiter du son en Dolby Digital, voire même en DTS. Pour cela, un câble optique est nécessaire et Bigben a eu la bonne idée d'en sortir un, disponible dans les rayons de jeux vidéo, pour pas très cher. Son prix est de 245 francs (37,96 euros).

CONSOLES PUB !

Game Boy Advance : les rayons X

La seconde publicité diffusée aux États-Unis n'est pas plus ragoûtante que la précédente, mais tout aussi bizarre. On peut remarquer que ces messages ne s'adressent pas aux plus jeunes, et mettent en scène des gamers, des mordus de jeu, des passionnés du pixel, et non des enfants contaminés par Pokémon.



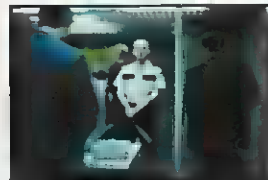
Bip bip bip...



Bip bip bip... (On distingue une musique bien connue.)



Bip bip bip... (On reconnaît bien F-Zero X.)



Agent de sécurité : « Mhh... »



« ... Vous pouvez reprendre votre téléphone. »



Agent de sécurité : « Au suivant ! »



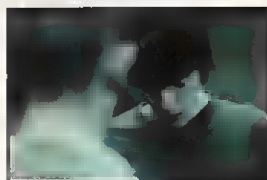
Bip bip bip...



Agent de sécurité : « Mhh... »



Bip bip bip...



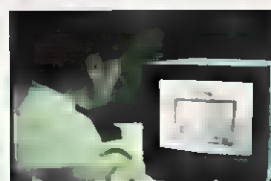
Bip bip...



Bip bip bip...



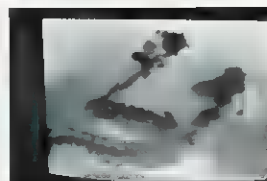
La dame : « Pfff ! »



Bip bip bip...



La dame : « C'est quoi, ça ? »



Bip bip bip... (Le gars continue à jouer.)



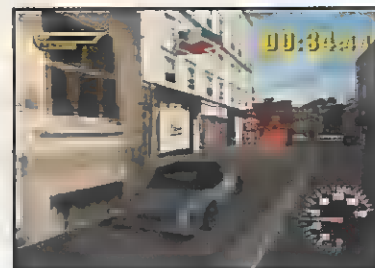
Game Boy Advance.

ITALIAN JOB

L'or se barre !



Tiré du film daté de 1969, *L'or se barre* (avec Michael Caine et Benny Hill, si !), ce jeu en reprend le synopsis. Dès sa sortie de prison,



Charlie Croker se lance dans une magouille pour récupérer près de 4 millions de dollars d'or, au nez de la mafia italienne et de la police. Un peu comme dans *Driver*, le principe du jeu sera de mener des missions à bord de diverses voitures. Il faudra, par exemple, semer la police, aller à un point donné pour rencontrer un contact, etc. Un choix étonnant pour une adaptation vidéoludique ! Mais ne rions pas trop, car *Italian Job* sera l'un des rares titres à venir étoffer la ludothèque de la PlayStation, qui commence à s'essouffler sérieusement. ■



Max la menace



Novembre

Derrière ce nom très viril, Maximo cache un jeu d'action qui rend hommage à des titres cultes de l'histoire vidéoludique. Il s'agit de la série des Ghosts'n Goblins et Ghouls n' Ghost (« Yo! », s'écrie AHL). Le tout réalisé bien sûr par Capcom.

Les Ghosts n' Goblins et autres Ghouls n' Ghost, plaçant le roi Arthur dans des aventures fantastiques et des lieux magiques face à des créatures sumaturelles, avaient enchanté toute une génération de gamers, aussi bien sur consoles 8 et 16 bits que dans les salles d'arcade des années 80. Ces titres d'action et de plateforme avaient posé les bases du genre, et s'étaient illustrés comme des incontournables à l'époque. Ils le restent encore aujourd'hui...

Relax, Max...

Malheureusement, Capcom n'a jamais converti sa saga sur 32 bits, ce qui a créé un vide de quelques années, enfin comblé avec Maximo.



Prévu sur PS2, ce titre se présentera comme un jeu d'action en 3D, avec le personnage vu de dos, armé d'une épée et protégé par une grosse armure. Le principe restera donc identique, mis à part que l'on passe cette fois en trois dimensions. Par contre, il ne faut pas considérer



Maximo comme une suite ou une adaptation des Ghosts n' Goblins. Capcom l'a bien expliqué et a insisté là-dessus : il s'agit d'un hommage. Comprenez par là que les persos ne seront plus les mêmes, et les

sensations de jeu non plus. Rappelons qu'on passe quand même de la 2D traditionnelle à la 3D, et n'oublions pas que Maximo tourne sur une PS2!

Il fait le maximum !

En fait, Maximo regorgera de clins d'œil et autres private jokes, que seuls les fans sauront reconnaître. Les autres trouveront en lui un jeu d'action sympa, plutôt bien fait, se déroulant dans une ambiance d'heroic-fantasy. Le héros, qui répond au doux nom de Maximo (non, pas Maximus!), aura accès à une belle palette de mouvements et à un paquet de magies d'attaque et de défense. Il en apprendra de plus en plus au fur et à mesure de l'écoulement du scénario, devenant ainsi toujours plus puissant. La part belle est donc laissée à la baston, avec un soupçon d'aventure. On ne devrait pas s'ennuyer : l'action s'annonce trépidante. Enfin, comme Capcom ne s'est même pas donné la peine de célébrer les anniversaires de la saga, on peut espérer qu'il fera un petit effort pour la sortie prochaine de Maximo. ■

RED FACTION

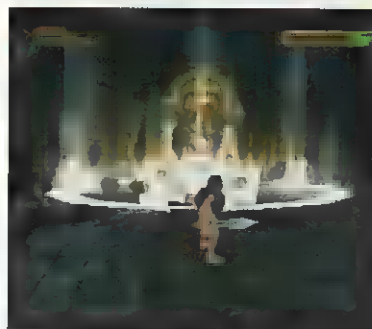
www.redfaction.thq.fr



Emparez-vous
d'un arsenal de
15 armes et...

Abattez
les murs...

Forez des
souterrains...



BUSINESS

■ **AM2.** Au Japon, Sega recentre son image et les sociétés du groupe doivent suivre. Du coup, l'équipe de développement qui s'appelait l'AM2 ■ CRI devient Sega-AM2.

■ **DREAMCAST AGAIN.** Au Japon, la société Sammy ■ racheté une des filiales de Sega, SE Electronics, à hauteur de 90 % de son capital. Sega conservera les 10 % restants. Cette société était responsable de la mise au point des puces de la Dreamcast. Sammy veut ainsi booster l'électronique embarquée dans ses pachinkos. Une belle reconversion !

■ **COUPABLE.** Au Japon, SCEI ■ été condamné, le 2 août 2001, pour contrôle abusif des prix de ses produits. SCEI sera donc contraint désormais de baisser les prix des jeux PlayStation et PS2. Mais malheureusement pour nous, cette sanction ne s'appliquera pas sur le territoire français. Dommage...



THE
REVOLUTION
IS HERE

REJOIGNEZ LA RÉVOLUTION
DÈS LE 28 SEPTEMBRE

PC
CD
ROM

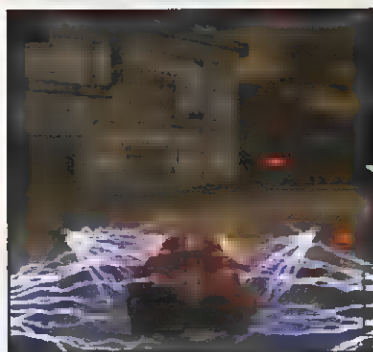
PS2



PREVIEW

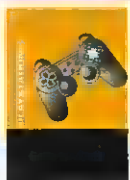
■ **BURNOUT.** Dans Burnout, un jeu de caisses urbain, tous les moyens seront bons pour remporter la victoire. Le joueur pourra ainsi arpenter les rues de trois grandes villes d'Amérique, d'Europe et d'Asie. On nous promet des courses trépidantes sur des routes embouteillées où seuls les bons pilotes pourront survivre. Un titre prévu sur PS2 pour la fin de l'année 2001.

■ **F1 2001.** Le nouveau jeu de F1 d'Electronic Arts sera disponible le 27 septembre en France. Un soin particulier a été apporté pour coller à la réalité des courses de F1. Il faudra, par exemple, faire attention à ses stratégies d'arrêt, car, comme dans les grands prix actuels, la victoire dans une course peut se décider dans les stands. Si vos techniciens sont plus rapides que les autres pour le ravitaillement, le changement des pneus et autres bricoles, vos chances de gagner seront plus conséquentes.



PARIS-DAKAR RALLY

Pour la bonne cause



Vivre cette course virile à travers le désert sera bientôt possible grâce à Acclaim. Dans le jeu Paris-Dakar Rally,



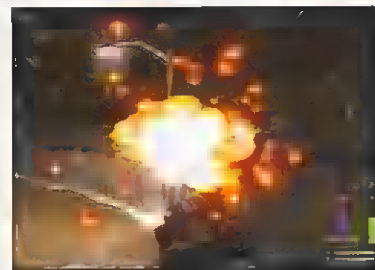
TWISTED METAL BLACK

Carnage total!



La relève de la série des Twisted Metal sur PlayStation 2 s'approche. Le principe de cette version nouvelle

génération ne changera pas beaucoup de l'ancien, à savoir: dégommer ses adversaires à bord d'engins roulants destroy, à coups de missiles, de bombes à retardement et de rentre-dedans. Bien sûr, les explosions et les projectiles envoyés donneront lieu à de jolis effets de lumière, PS2 oblige. Enfin, c'est toujours aussi primaire, et ceux qui ne supportaient pas le titre ne risquent pas de retourner leur veste. ■

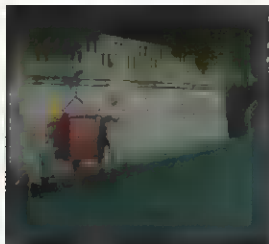


toutes les étapes mythiques de la virée dans le sable et au soleil seront visitées. Aux commandes de l'un des véhicules proposés (4 x 4, moto, quad et buggy), il faudra conduire prudemment et éviter de vous perdre dans le désert. Tant que vous y serez, efforcez-vous aussi d'éviter les spectateurs sur le bord des routes, car par souci de réalisme, elles n'ont pas été balisées! Ne perdez pas de vue non plus que plus vous serez violent avec votre véhicule, plus il s'abîmera, ce qui affectera la conduite. Il faudra donc effectuer de

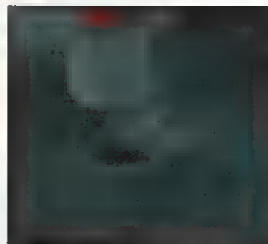


Mina no golf 3

Pour ceux qui ne l'auraient pas reconnu, le nom français de Mina no Golf est Everybody's Golf, dont nous connaissons déjà les deux premiers volets, sortis sur PlayStation en France il y a quelques années.



L'ouvrier:
« Parfait! »



L'ouvrier:
« Lève, c'est OK! »



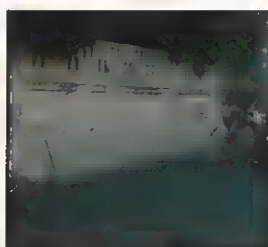
La bande à droite:
« Oh, un trou! Vite! »



La bande à droite:
« Il faut se préparer! »



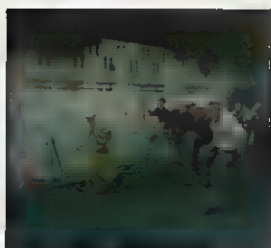
« Allez, allez! »



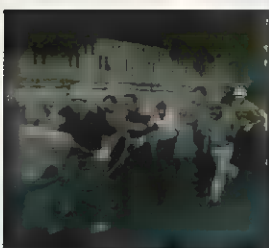
Plok plok plok!



Klaklaklaklakla!



« Ouais! »



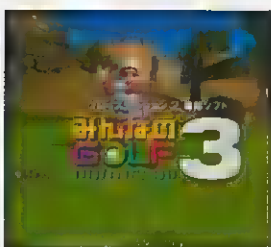
« Au suivant! »



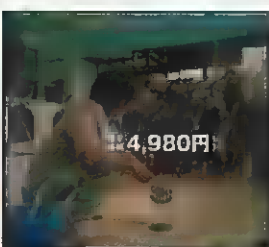
Le golf...



... c'est fabuleux!



Mina no Golf 3



Seulement 4980 yens!



« Mais?... »

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

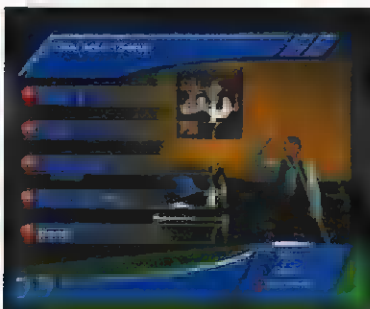
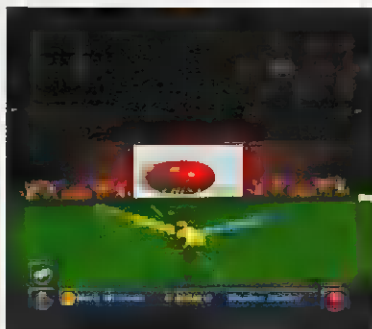
Roule ma boule



Avec la licence officielle du World Snooker Association, ce jeu de billard un peu particulier vous mettra en concurrence avec

les plus grands noms de la discipline, dont Stephen Hendry et « Rocket » Ronnie O' Sullivan. Vous pourrez aussi pointer dans les salles les plus prestigieuses de la planète, comme le Crucible. Mais avant d'en arriver là, il faudra faire vos preuves en commençant par des petites salles de quartier. Enfin, le jeu permettra aussi de véritables

tournois entre potes, grâce à une option de jeu pouvant réunir jusqu'à 16 participants. ■ c'est pas du multijoueur, ça! ■



news

TOPS

■ TOP DES VENTES DES NOUVELLES SORTIES.

(du 25 juin au 22 juillet)

- 1/ Final Fantasy X (PS2): 1,75 million
- 2/ Mario Kart Advance (GBA): 260 000
- 3/ Yugio Duel Monster 5 (GBC): 220 000
- 4/ Siren GB2 (GBC): 78 000
- 5/ Star Ocean Blue Sphere (GBC): 70 000
- 6/ Shadow Heart (PS2): 57 000
- 7/ Culdcept II (DC): 34 000
- 8/ Breath of Fire (GBA): 23 000
- 9/ J-Phoenix (PS2): 22 000
- 10/ Piposaru 2001 (PS2): 20 000

■ LES PLUS GROSSES PROGRESSIONS.

(du 25 juin au 22 juillet)

- 1/ Final Fantasy X (PS2): + 1,75 million
- 2/ Yugio Duel Monsters 5 Expert 1 (GBC): + 278 000
- 3/ Mario Kart Advance (GBA): + 260 000
- 4/ Gran Turismo 3 (PS2): + 185 220
- 5/ Star Ocean Blue Sphere (GBC): + 96 300
- 6/ Siren GB2 (GBC): + 78 000
- 7/ Ka (PS2): + 69 800
- 8/ Tactics Ogre (GBA): + 63 148
- 9/ Culdcept II (DC): + 42 700
- 10/ Super Mario Advance (GBA): + 32 000

■ FLOPS DU MOIS.

(du 25 juin au 22 juillet)

- 1/ Heavy Metal Geomatrix (DC): 3 600
- 2/ Bomberman the best (PS): 4 030
- 3/ Blue Wing Blitz (WSC): 4 090
- 4/ Gundam Gaiden the Best (DC): 5 170
- 5/ Kid Mix Session (PS): 5 300

■ **DREAMCAST.** Même si la fabrication de la console sera bientôt arrêtée, Sega va sortir une série limitée de la Dreamcast au Japon. Le design en avait déjà été dévoilé à la sortie de la console: elle sera noire et portera le logo R-7. On n'en connaît pas le prix, mais c'est déjà un collector!



PREVIEW

■ **NHL 2002.** Tous les ans, c'est la même chose : Electronic Arts nous ressort ses titres, marqués d'un nouveau millésime ! NHL 2002, qui bénéficie toujours des licences officielles lui permettant d'exploiter les véritables noms des joueurs et des équipes, annonce cependant une innovation de taille. Dans ce jeu de hockey, il sera désormais possible de patiner en vue subjective, en suivant l'action des yeux d'un des joueurs. Pour faire passer le hoquet, il n'y a pas mieux ! Sortie sur PlayStation 2 attendue le 27 septembre 2001, OK ?



■ **BOND.** James fera son retour dans un Doom-like intitulé « James Bond 007 Espion pour cible », à sortir sur PlayStation 2. Le scénario, complètement inédit (comprenez qu'il n'est pas tiré d'un des films), mélangera tous les ingrédients reconnaissables de la licence. Il sera possible d'espionner en multijoueur, jusqu'à quatre simultanément. Sortie annoncée pour le 22 novembre.



KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL

Le chien aux grandes oreilles

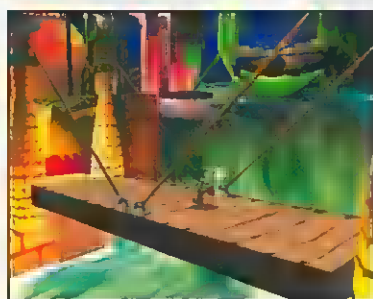
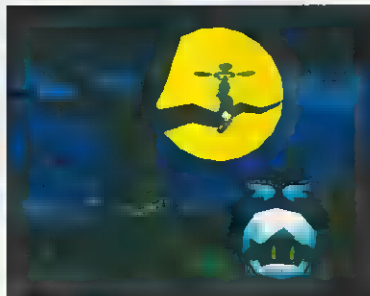


Octobre

Namco n'oublie pas ses héros. Après un premier Klonoa magnifique sur PS, voilà qu'arrive un second. Après un test paru dans C+ 112 (84 %), nous retrouverons ainsi la brave bête aux grandes oreilles, Klonoa, dans un monde mignon et magique en « demi-3D » principalement. L'aventure se déroule de façon

linéaire, comme dans un jeu de plate-forme traditionnel en 2D, le personnage avançant de gauche à droite. En revanche, les éléments du décor, ainsi que les ennemis et le héros ont été modélisés en 3D. Cela donne un effet plutôt sympa et cette technique autorise des mouvements de caméra vertigineux. Le principe – utiliser les ennemis pour voler le plus haut possible – a été conservé. Dans ce nouvel épisode, on découvre

donc peu d'innovations, mais attendez-vous à une belle exploitation de la 3D, console de nouvelle génération oblige. On trouvera aussi quelques séquences de course et, comme c'était le cas pour le premier volet, il faudra vraisemblablement en baver un maximum pour terminer le jeu complètement. Car la collecte de tous les bonus semble constituer un challenge de taille ! ■



KLONOA 2
Lunatea's Veil



GUNFIGHTER : LA LÉGENDE DE JESSE JAMES

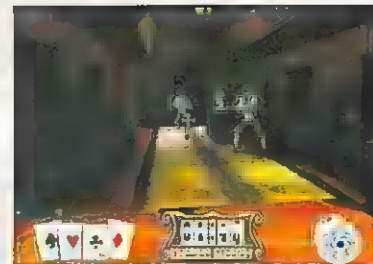
Feu à volonté !



Novembre

Gunfighter se range dans la catégorie des jeux de tir sur écran comme Time Crisis ou Point Blank. Si vous avez un bon gun dans votre placard, il est temps de le sortir. Dans Gunfighter, l'action se passe dans une ambiance moite et

brute de westerns spaghetti, rappelant les films de Sergio Leone. Vous êtes Jesse James, un hors-la-loi pas commode, et il vous faudra partir sauver votre Dulcinée, kidnappée par une bande de truands mexicains. Le jeu se composera de cinq niveaux, plus quatre en bonus. ■



Consoles +

2ème manette !



US
ck™
e et



429^F
au lieu de ~~619~~

- Pour tous les jeux **Playstation**
 - Analogique vibrante,
 - Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
 - Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
 - Prises tactiles en caoutchouc

- Pour tous les jeux **Playstation**
- Entièrement programmable
- 8 boutons pour l'action
- Commandes numériques et analogiques
- Boutons et poignées en caoutchouc
- Fentes pour vibration et V.M.U.



Consoles + livre réponse n° 88 42 75 - 75742 PAULS CIBEX 15

[illegible]

Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] [] Ville :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Four empty number lines are provided for recording answers. Each number line has 10 equal segments, with vertical tick marks at each segment boundary. The first number line has a red vertical line at the left end, and the second number line has a red vertical line at the right end.

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : | | | | | Ville :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[illegible]

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

MANGAS

■ **KAMIKAZE.** L'histoire de ce manga assez épais se déroule dans le Tokyo contemporain. Des guerriers mystérieux débarquent sur Terre pour trouver « la fille de l'eau ». Mais face à eux se tient Kamuro Ishigami, un jeune homme tout aussi mystérieux, qui a le même but. Armé de Kamikaze (son katana), il va devoir se dépêcher de la retrouver. Ce titre est assez compliqué mais très bien réalisé. **Satoshi Shiki, Génération Comics.**



■ **NAUSICAA.** L'histoire se déroule dans un monde post-apocalyptique. Les grandes civilisations industrielles ont laissé place à une forêt de bactéries géantes. Pour survivre, les hommes ont migré vers des contrées moins hostiles, aux abords de la « mer de décomposition » comme ils l'appellent. Ce manga parle donc du quotidien de ses êtres. Miyazaki nous offre à nouveau une œuvre reposante dans laquelle la nature règne en maître. Un livre à lire passionnément. **Hayao Miyazaki, Glénat.**



KIMENGUMI

Carrément dingue !



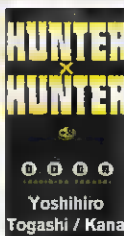
Motoei Shinzawa / Tonkam

Derrière ce titre étrange se cache le manga le plus drôle du moment : *Le collège fou, fou, fou*. Les plus âgés doivent certainement se souvenir du dessin animé (au milieu des années 80). Ce manga raconte l'histoire de jeunes groupes de lycéens. Il y a la bande des costaux, cinq sportifs, la bande des bourreaux des cœurs, les charmeurs. On trouve aussi la bande des joyeux loufoques qui, comme leur nom l'indique, est composée de jeunes garçons totalement dingues. Ce sont d'ailleurs ces joyeux drilles qui se trouvent propulsés sur le devant de la scène. Ici, l'auteur s'amuse à parodier jusqu'à l'absurde le quotidien des jeunes écoliers. Les vacances, les activités extra-scolaires, les cours, tout y passe pour notre plus grand bonheur. Si vous ne riez pas en lisant ce manga, alors rien sur terre ne peut vous faire rire. Et c'est pas cool pour vous. ■



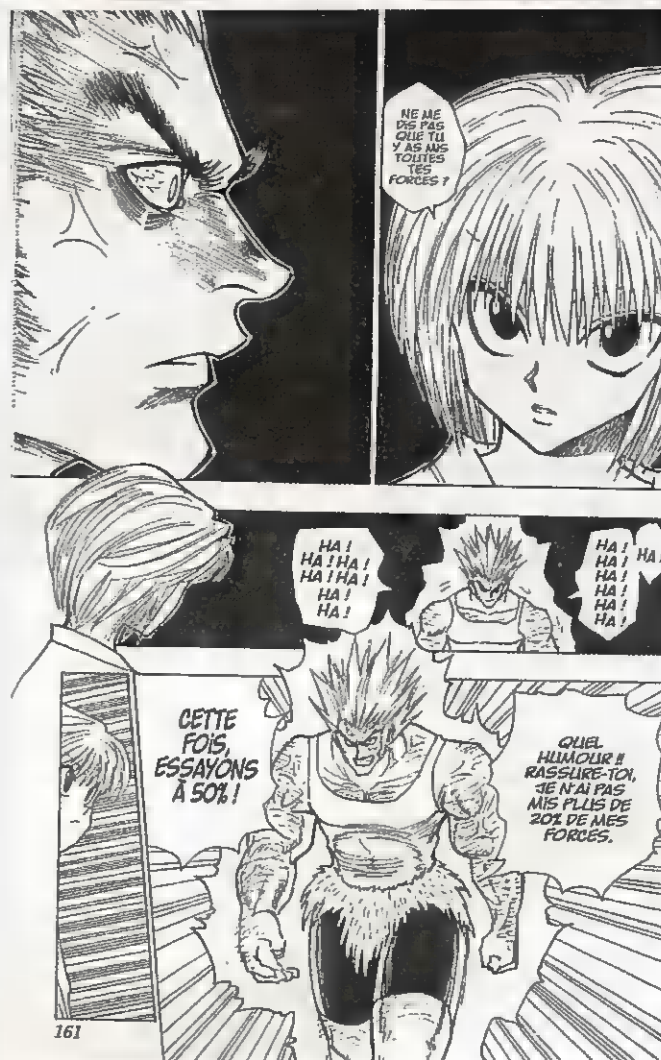
HUNTER X HUNTER

Dans le Nen...



Yoshihiro Togashi / Kana

Déjà neuf volumes de cette merveilleuse saga qu'est *Hunter x Hunter*. Gon, Kirua et tous les autres arrivent enfin à York Shin où doivent se tenir des ventes aux enchères. Notre héros doit donc se dépêcher de gagner assez d'argent s'il veut pouvoir acheter un jeu vidéo extrêmement rare (12 milliards minimum tout de même !) qui lui permettrait de retrouver son père. Par malheur, la triste brigade fantôme fait main basse sur tous les objets en vente. Pour Kirua (qui est finalement un homme), c'est l'occasion de se venger de la mort des siens. Dans ce volume, vous découvrirez également quel grand secret cachent les yeux écarlates. Que dire de ce manga ! Depuis le premier volet, il a su rester prenant. Le Nen, pouvoir propre à tous les Hunters, reste omniprésent. Même si l'histoire n'est qu'un réchauffé de séries déjà mondialement connues (DBZ, Yuyu), on ne s'en lasse pas. Gon vit des aventures vraiment extraordinaires. Il en est encore au début de son parcours initiatique et la route qu'il lui reste à accomplir s'annonce encore très longue. De plus, si l'on pouvait craindre une répétition de tournois sans grand intérêt, on est désormais sûr du contraire. Normal que ce manga fasse partie des dix meilleures ventes de livres tous genres confondus chaque mois. ■



Clamp, c'est fini...



La série se termine avec ce douzième volet de Card Captor Sakura. Dans ce dernier épisode, vous pourrez enfin comprendre entièrement l'intrigue. D'où proviennent ces

cartes, pourquoi une telle bataille et qui sont réellement les gens qui entourent la petite Sakura ? Toutes ces questions trouveront une réponse ici. Lors de son lancement il y a plus d'un an en France, cette série ne semblait être qu'un ersatz de Gigi. Mais au fil des volets, Clamp a su redresser la barre et nous offrir un scénario péchu et intéressant. Bien sûr, l'amour prédomine du début à la fin, mais l'importance des cartes et l'intensité des combats sont devenues bien

plus prenantes. Avec chaque numéro, un marque page est offert. S'ils s'avèrent bien jolis, on attend toujours, comme le souligne l'éditeur en préface, de connaître leur utilité pour un quelconque jeu. Si la série éditée par Pika prend fin, Card Captor Sakura revient pour sa version animée en vidéo. C'est à M6 (qui possède les droits télévisés) que l'on doit cette initiative. Chaque cassette propose trois épisodes de trente minutes. Même si la version en dessin animé de Sakura est bien moins complète que le manga, on ne peut qu'apprécier la bonne réalisation et le doublage français (c'est une surprise !). Une collection de VHS qui

devrait faire très plaisir aux jeunes enfants, mais beaucoup moins aux plus âgés d'entre vous. ■



MANGAS

■ **PSYCHOMETER EIJI.** Qui a dit



que le manga n'était pas instructif ? À la fin du manga Psychometer Eiji, vous aurez droit à un cours

de psychologie. Dans le volume 2 par exemple, vous apprenez ce qu'est le « test de Baum », ou comment cerner une personne en faisant dessiner un arbre. Après avoir demandé l'avis d'une experte (la fiancée de Zano, pour ne pas la citer), nous pouvons vous affirmer que ces termes techniques sont justement expliqués. Voilà une idée intéressante et une bonne manière d'apprendre tout en s'amusant. Dessine-moi un arbre, je te dirais qui tu es... Masashi Asaki / Yûma Andô, Kana.

LA CONSOLE MAGIQUE

SUPPORTS

NEC
PS ONE
PS 2
FAMICOM

SUPER FAMICOM
GAME BOY COLOR
SATURN
DREAMCAST

NEOGEO CART
NEOGEO CD
NEOGEO POCKET
WONDERSWAN

NEWS

TALES OF DESTINY 2 US. (PS ONE)
DEVIL MAY CRY JAP. (PS2)
ROBOT TAISEN ALPHA JAP. (DREAM)
SHENMU 2 JAP. (DREAM)
SENGOKU 3 JAP. (NEO CART)

Nombreux RPG dispo. sur tous supports...

LA CONSOLE MAGIQUE

59, RUE COLBERT

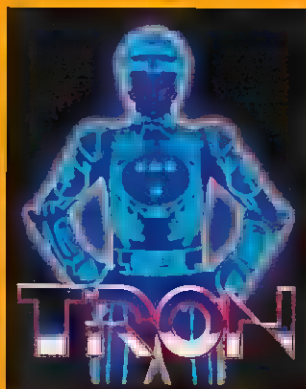
TEL. 02.47.05.85.77 FAX. 02.47.05.34.66

e-mail : la-console-magique@libertysurf.fr

PROMO

■ **FIGURINES.** Le film à peine sur les écrans, Bandai sort déjà sept figurines collector, à l'effigie des héros de *Final Fantasy* (le Fantôme, Dr Sid, Neil, Aki, Gray, Hein et Ryan). Vendues au prix de 99 francs pièce (15,10 euros), elles sont équipées d'accessoires ■ mesurent 12,5 cm de hauteur. Les plus frappés pourront aussi se payer le vaisseau du film, le Copperhead, pour la modique somme de 149 francs (22,70 euros).

■ **TRON.** Ce bon vieux film de Disney, datant de 1982 ■ signé Steven Lisberger, l'un des premiers traitant du cyberspace, trouvera bientôt naturellement sa place sur nos consoles. L'adaptation a été confiée à Monolith Studios, qui a déjà réalisé les titres PC comme *No One Lives Forever* et *Blood*. Le jeu tournera sur Xbox. Aucune date de sortie n'a été annoncée pour l'instant.



■ **DREAMCAST AU RABAIS.** Pour finir de liquider ses stocks, Sega ■ décidé de baisser encore le prix de ■ Dreamcast aux USA. En effet, il vient de passer, le 14 août 2001, de 99,99 dollars (environ 750 F, soit 114,30 euros) à 79,99 dollars (environ 600 F, soit 91,44 euros). Et ce n'est pas fini ! Sega prévoit déjà de poursuivre sur sa lancée jusqu'à 49,99 dollars (environ 375 F, soit 57,14 euros) d'ici la fin de l'année ! On espère très fort que Sega France adoptera également cette politique.

PAPER MARIO

Un plombier à plat



Novembre

Le grand retour de Mario ne tardera plus. Après de longs mois de patience, nous avons enfin pu découvrir la traduction française de *Mario Story* (c'est le titre japonais). Et ce que l'on peut vous dire déjà, c'est qu'elle est excellente. Cela devient une habitude chez Nintendo. Paper Mario n'est autre que la suite de Mario RPG sorti sur Super Famicom il y a quelques années. Ce volet s'adresse avant tout aux gamins, avec un design mignon et coloré, et un principe de jeu très simple. Avec ce titre, Nintendo s'est autorisé un petit exercice de style sympa : le décor est certes



développé en 3D, mais les personnages semblent découpés dans des feuilles de papier (d'où le titre !). Les personnages sont donc « plats », un peu comme ceux de Parappa the Rapper sur PS. Dans ce jeu d'aventure, Mario devra aller sauver la princesse enlevée par Bowser. Le jeu se présentera donc comme un RPG, avec des phases aventure et des combats au tour à tour. Abordable et plaisant, Paper

Mario devrait ravir les fans de tous âges grâce à ses qualités indéniables. ■



MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

Gaaaaaaaaz !



Septembre

Les jeux de motocross semblent avoir la cote. Après une flopée de titres sortis sur PlayStation, une prochaine vague se prépare à frapper la PlayStation 2. Ce titre de THQ reprend la licence du champion Ricky Carmichael, que nous connaissons déjà. D'autres grands noms de la discipline seront

aussi au rendez-vous, dont ■ Français Jérémie Lamblin. Le mode freestyle nous a fortement impressionnés, en raison des figures à réaliser pendant les sauts. Après avoir pris de la vitesse sur un tremplin, le pilote se retrouvera en l'air et devra réaliser des tricks suicidaires au guidon de sa moto. Il essaiera ensuite d'atterrir en douceur. Avec la puissance de la



PlayStation 2, le spectacle de ces cascades devient réjouissant, même lors des chutes acrobatiques. Et pour nous rassurer, les développeurs ont certifié que le jeu était très réaliste... ■



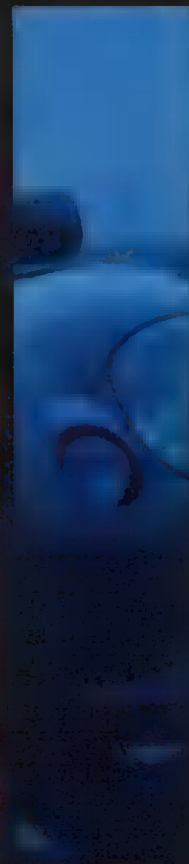


LOTUS CHALLENGE™

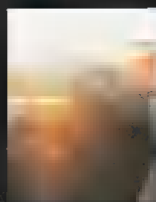
LA SIMULATION AUTOMOBILE



Advanced Technology
Lotus Challenge est
à 100% analogique



De nouvelles sensations analogiques pour la nouvelle génération de simulation automobile



Intelligence artificielle compétitive réaliste

30 missions et cascades inédites

Dégâts et chocs impactant immédiatement votre conduite

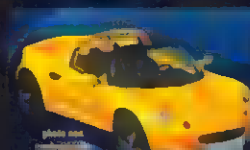
3 modes compétitifs

38 véhicules mythiques à débloquer

1 à 2 joueurs

GAGNEZ UNE LOTUS ELISE™

avec Virgin Interactive, du 1er octobre au 15 décembre, et retrouvez chaque semaine sur turbo.fr les 2 joueurs sélectionnés pour la grande finale Lotus challenge. Plus d'informations, en octobre, dans ce magazine.



PlayStation 2



Kuju

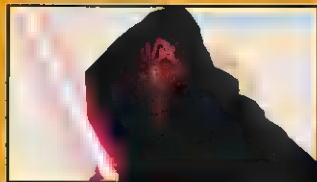
FUN

turbo.fr

INTERACTIVE

INTERACTIVE

■ **STAR WARS EPISODE I.** Les fans l'attendaient sans trop y croire, mais cette fois-ci, c'est certain : Fox Pathé Europa sort *Star Wars Episode 1* en DVD le 17 octobre prochain ! ■ Le coffret comportera deux DVD, le film et un DVD bonus de plus de 4 heures : interviews, scènes inédites, photos du tournage... On ■ bave d'avance !



■ **ARMAGEDDON.** *Armageddon*, ■ film de science-fiction de Michael Bay, ressort en DVD en version collector ! Ce coffret comporte deux DVD : le film, bien sûr, ainsi qu'un DVD bonus composé de scènes coupées au montage, de la bande annonce originale, du storyboard, de la présentation des effets spéciaux ainsi que du clip vidéo d'Aerosmith *I don't want ■ miss a thing*.

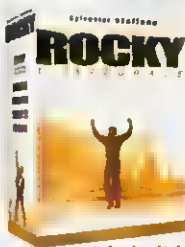


■ **MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE.** En 1974, Tobe Hooper s'inspire d'un fait divers américain et réalise le film d'horreur ultime : *Massacre à la tronçonneuse*. Comme son nom l'indique, il ne s'agit pas d'un conte pour enfants ni d'un joyeux dessin animé « japonais ». Ici, on massacre les jeunes à coup de tronçonneuses, on place tout ça sur des crochets de boucher et on stocke le tout au congélateur pour les repas de famille de fin d'année ! Un film resté inédit en France durant cinq ans, qui ressort dans une version entièrement remasterisée. Sanglant et cinglant ! Studio Canal, 1 h 24.

★★★

ROCKY, L'INTÉGRALE

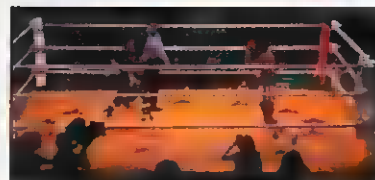
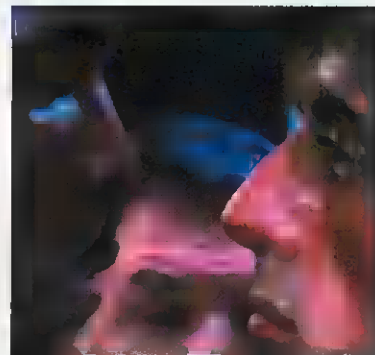
Combat en cinq rounds



Voici venir l'un des plus beaux coffrets de DVD de l'année avec cette intégrale des *Rocky* : cinq films pour plus de huit heures trente de grand spectacle. Du tout premier *Rocky*, sorti en 1976, au tout dernier round, en 1990, on ne peut pas dire que la carrière de Rocky Balboa ait été de tout repos. Difficile de tenir la longueur, et ■ la qualité des films varie de manière dégressive avec les années : seuls les deux premiers films, voire le troisième, méritent le coup d'œil (au beurre noir). Le premier *Rocky*, sorti il y ■ 25 ans maintenant (joyeux anniversaire), entraîne le spectateur dans la lutte d'un jeune boxeur (Sylvester Stallone) déterminé à



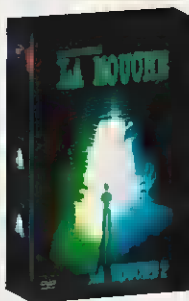
jouer dans la cour des grands et à se sortir de sa pauvre vie minable. L'Amérique panse à peine ses blessures de la guerre du Vietnam et le succès du film à sa sortie est immédiat. Épaulé par une solide bande originale, *Gonna Fly Now*, le film glisse sur la réussite comme un gant de boxe sur ■ sueur, et l'appât du gain pousse Stallone à sortir une suite dès 1979. S'enchaînent alors de nouveaux succès : *Rocky III* (1982), *Rocky IV* (1985) et *Rocky V* (1990). Mais le spectacle et les chorégraphies proposées (et surtout la morale imposée dans la plupart des films, celle de la victoire du bien sur le mal) prend le pas sur le scénario, qui passe au second plan et encaisse quelques droites dans les dents. Dommage. Reste ce coffret, magnifique, contenant un livret de 16 pages, un DVD Collector du 25^e anniversaire du premier *Rocky* ainsi qu'une multitude de bonus : les coulisses du tournage, les interviews des réalisateurs ainsi que des portraits de stars légendaires comme Burgess Meredith ou James Crabe. Incontournable. ■



Editeur	Fox Pathé Europa
Genre	boxe
Réalisateur	John G. Avildsen...
Acteurs	Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers...
Audio	5.1, Dolby Surround
Sous-titres	français, anglais, allemand
Durée	8 h 30
Sortie	disponible
Verdict	★★★★

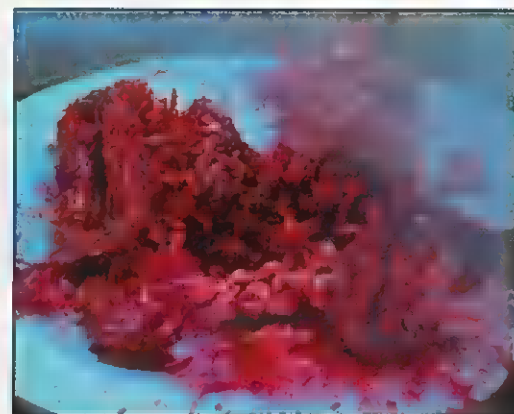
LA MOUCHE 1 ET 2

A moitié louche...



Ce coffret de deux DVD regroupe *La mouche* et *La mouche 2*, deux films de science-fiction sortis respectivement en 1986 et 1989. Si le premier film est exempt de tout reproche, grâce à un Jeff Goldblum et une Geena Davis excellent dans leur rôle respectif de

scientifique ambitieux et de journaliste fouille-merde, ce n'est pas le cas du second film. Platitude, parcimonie d'effets spéciaux et scénario ennuyeux à souhait le résument. Concentrez-vous donc sur *La mouche*, qui vaut à lui seul l'achat de ce coffret grâce à quelques scènes d'anthologie, comme la partie de bras de fer ou les différentes phases de transformation de notre scientifique en hybride d'humain et de mouche. ■



Editeur	Fox Pathé Europa
Genre	science-fiction
Réalisateur	David Cronenberg
Acteurs	Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz
Audio	5.1 Dolby Digital
Sous-titres	français, anglais, hollandais, grec
Durée	93 min
Sortie	disponible
Verdict	★★★

Champions du monde!

On retrouve la bande du Sentier, Eddie, Dov, Yvan, Patrick et Serge, dont les affaires (pour certains) et la vie familiale (pour d'autres) ne vont pas au mieux. Pour survivre, en vérité, il faut s'attaquer aux grandes surfaces. Mais voilà, dans les eaux troubles des supermarchés, les requins ne sont jamais bien loin... L'heure de la vengeance a sonné! Cinq ans après l'énorme succès du premier opus, cette suite était attendue au tournant. Pari réussi grâce, entre autres, à la performance

étonnante de José Garcia, plus convaincant que jamais dans son rôle de looser éternel et de cousin pique-assiette, pique-pognon, pique-Rolls et roi de l'emmerde! La vérité, ce film il est mortel! ■



Editeur	Warner Home Vidéo
Genre	comédie
Réalisateur	Thomas Gilou
Acteurs	Richard Anconina, José Garcia, Bruno Solo, Gilbert Melki, Gad Elmaleh, Aura Aitika, Daniel Prevost...
Audio	5.1 Surround Dolby Digital
Sous-titres	français, anglais
Durée	105 min
Sortie	disponible
Verdict	★★★★

THE X-FILES - DEADALIVE

Dead again



Pour la première fois depuis le lancement de la série des X-Files, il y a sept ans maintenant, un épisode de la série sort en DVD.

Deadalive est une compilation de deux épisodes inédits de la huitième saison (*This is not happening*, épisode 14, et *Deadalive*, épisode 15), dont la diffusion est attendue à la rentrée

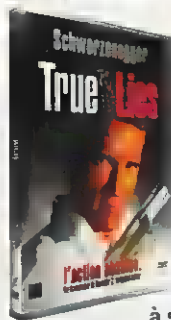
sur M6. Mulder, dont on vient d'apprendre qu'il quitte la série définitivement, vient d'être retrouvé à moitié vivant (ou plutôt à moitié mort), agonisant dans un champ du Montana. Comme toujours, Scully se démène pour chercher la vérité et tenter de sauver son coéquipier. Notez que l'on retrouve Robert Patrick (le T 1000 de *Terminator 2*), qui prend une place toujours plus importante dans la série et devrait, à terme, remplacer l'honorable Mulder. ■



Editeur	Fox Pathé Europa
Genre	science-fiction
Réalisateur	Chris Carter
Acteurs	Gillian Anderson, David Duchovny, Robert Patrick
Audio	2.0 Surround Dolby Digital
Sous-titres	français, anglais
Durée	90 min
Sortie	disponible
Verdict	★★★

TRUE LIES

Cocktail explosif

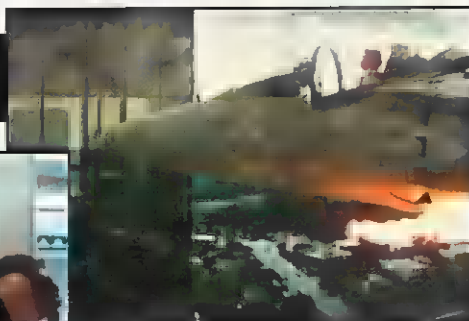


Depuis toujours, James Cameron nous a habitués à du grand spectacle (*Terminator 2*, *Titanic*, *Aliens*, *Abyss...*) et *True Lies* ne déroge pas à sa loi. Adaptation du

film français *La Totale* de Claude Zidi (1991) réalisée à grand renfort de dollars et d'effets spéciaux, *True Lies* est un film d'action bien ficelé avec un Schwarzenegger au mieux de sa forme. Ce dernier mène une double vie: représentant en informatique pour sa femme, espion d'élite pour le gouvernement américain. Un jour, ses deux vies s'emmêlent et Harry (Schwarzy) entraîne alors sa femme (Jamie Lee Curtis) dans un gigantesque complot international. Détonnant! ■



Editeur	Fox Pathé Europa
Genre	action
Réalisateur	James Cameron
Acteurs	Arnold Schwarzenegger, Jamie Lee Curtis, Bill Paxton, Tia Carrere
Audio	5.1 Dolby Digital
Sous-titres	français, anglais
Durée	135 min
Sortie	disponible
Verdict	★★★★



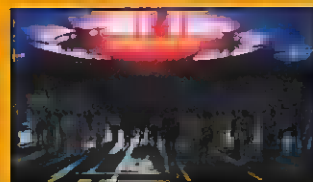
news DVD

■ **VIRGIN SUICIDES**. Premier film de Sofia Coppola (fille de), premier succès. Dans l'Amérique des années 70, les garçons d'une petite ville du Michigan n'ont d'yeux que pour les sœurs Lisbon, cinq vierges à la beauté mystérieuse, entourées d'un profond mystère et phagocytées par une mère protectrice ■ étouffante. Pas d'effets spéciaux, pas de scène d'action, par de violence, simplement des images soignées et une sensibilité à fleur de pellicule. Fox Pathé Europa, 1 h 33.

★★★★

■ **RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE**. L'un des premiers films de Steven Spielberg ressort en version Collector (son THX), pour que vous vous plongiez dans les rencontres du troisième type ■ des petits hommes verts. Bien que sorti en 1977 (le film revient dans les salles ■ 5 septembre prochain), l'œuvre de Spielberg est toujours aussi prenante et reste une référence en la matière. Ce Collector comporte deux DVD, 14 scènes inédites ainsi qu'un making of de 103 minutes. Columbia Tristar, 2 h 11.

★★★★



Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux
Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

Manette pour Dreamcast™ Promo! Mémoire 4 Mo pour Dreamcast™ Promo! VGA Box pour Dreamcast™ Promo!

PUCE NEO4

Modification de console
Télécommande pour Playstation2™

+ de 100 REFERENCES

achetez en toute liberté sur internet

Puces pour modification de console

Promo!

OMINFO

www.ominfo.com

■ **STAR TREK IV.** Et c'est reparti pour un tour! La fine équipe de l'USS Enterprise (Spock, Kirk et Cie) s'embarque dans une nouvelle mission à vocation écologique. Nous sommes au XXII^e siècle ■ un étrange vaisseau placé en orbite au-dessus de la Terre aspire mers ■ océans. L'équipée part alors en voyage dans le temps ■ retourne à San Francisco, de nos jours, pour tenter de sauver la planète. Top bab et peu convaincant. Paramount, 1 h 54.



■ **SHAFT.** Un flic black (Samuel Jackson) tente par tous les moyens de mettre sous les verrous un riche fils à papa qui ■ commis un crime raciste. Ce scénario qui tient en deux lignes parvient pourtant à s'étirer sur plus d'une heure trente de film! On s'ennuie ferme, les dialogues sont mauvais, les scènes traînent en longueur et seules les musiques sauvent ce DVD de la casse. Mais c'est un peu léger, non? Paramount, 1 h 35.

■ **L'ENFER DU DEVOIR.** Le réalisateur de *French Connection* et *L'Exorciste*, William Friedkin, serait-il en manque d'inspiration? *L'enfer du devoir*, qui réunit pourtant Samuel Jackson ■ Tommy Lee Jones, n'est pas vraiment convaincant: c'est l'histoire d'une mission au Yémen qui tourne au drame ■ dont le commandant (S. Jackson) est traduit en cour martiale. L'Amérique n'a toujours pas digéré ■ guerre du Vietnam, et nous, les films de cet acabit. Paramount, 2 h 02.

CHICKEN RUN

Coq'asse

Au cœur de la campagne anglaise, toute une bande de poules vit sous la menace d'un couple de fermiers. Les affaires marchent mal et la production d'œufs ne fait plus recette. Seule parade possible: fabriquer à la chaîne des tartes au poulet! Ginger, meneuse de ■ troupe, aidée de Rocky, un coq, vont tout tenter pour sortir leurs congénères de l'abattoir et du moule à tarte. Les studios Aardman, dans la lignée de *Wallace & Gromit*, signent à nouveau un incroyable film d'animation. Les clins d'œil aux grandes productions hollywoodiennes sont nombreux, la

première scène du film rappelle *La grande évasion*, et différentes séries comme *Stalag 17* sont parodiées. Pouversifiant! ■



Editeur	Pathé
Genre	film d'animation
Réalisateur	Nick Park et Peter Lord
Acteurs	des poules et ■ coq
Audio	5.1 Dolby Digital
Sous-titres	français, anglais
Durée	85 min
Sortie	disponible
Verdict	★★★★



■ ÉTAIT UNE FOIS EN CHINE I ET II

Les aventures de Wong Fei Hong



Un des fleurons du cinéma de Hongkong débarque enfin en France en DVD. Le travail fourni par le Studio Canal+ sur cette version collector française est impressionnant. Elle surpasse de loin toutes les autres sorties aux

États-Unis ou ailleurs. Pour le prix d'un seul DVD, vous aurez le privilège de posséder les deux premiers films de la saga (sur les six épisodes), ainsi qu'un paquet de bonus, dont une interview de Jet Li qui se livre comme il ne l'a jamais fait. Dans la Chine de la fin du XIX^e siècle, déchirée entre les envahisseurs occidentaux et des Chinois désarmés, Jet Li, en pleine forme, mène le combat. ■

Editeur	Studio Canal+
Genre	action Hongkong
Réalisateur	Tsui Hark
Acteurs	Jet Li, Rosamund Kwan
Audio	5.1 Dolby Digital
Sous-titres	français
Durée	242 min (les deux films)
Sortie	disponible
Verdict	★★★★

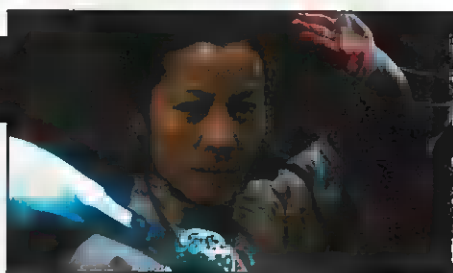


TIGRE & DRAGON

Les tongs et l'épée

Li Mu Bai, un virtuose des arts martiaux (comparé à lui, Van Damme c'est du pain d'épice), possède une épée qu'il offre par amour à Yu Shu Lien. Cette dernière doit la remettre au seigneur Té, mais se fait dérober la précieuse lame. Notre couple d'amis se lance alors à la poursuite du voleur...

Récompensé par de nombreux Oscars, dont celui du meilleur film étranger de l'année, *Tigre & dragon* fait partie des meilleures œuvres du cinéma de Hongkong. Costumes et décors splendides, scènes d'action réglées au millimètre... Le cinéma de Hongkong a trouvé tong à son pied. ■



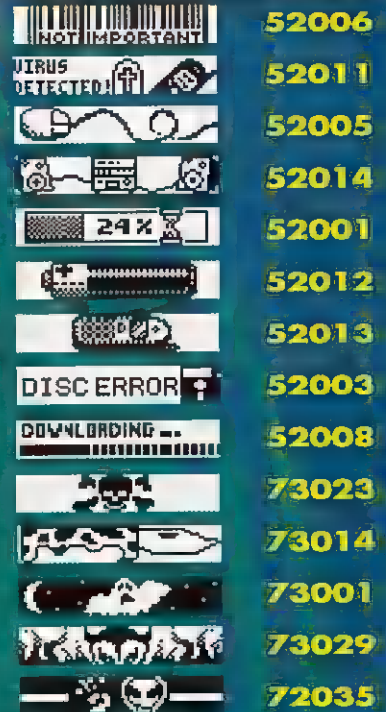
Editeur	Warner Home Video France
Genre	action Hong-Kong
Réalisateur	Ang Lee
Acteurs	Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Chang Chen, Zhang Ziyi
Audio	français, mandarin
Sous-titres	français, mandarin
Durée	115 min
Sortie	disponible
Verdict	★★★★



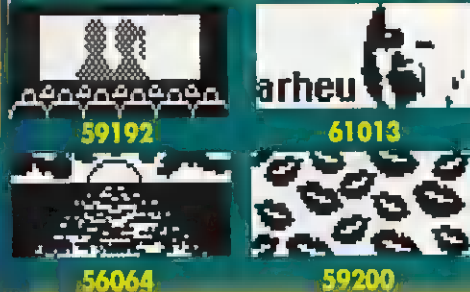
1 • Je téléphone au 08 99 70 20 90 2 • Je tape la référence choisie 3 • C'est téléchargé !

NOUVEAU! Commandez vos logos et vos semaires par mail au **3617 LOGOSONNERIE**

DOWNLOAD



EN EXCLU ! Vous envoyez le logo avec le texte que vous avez écrit !!



CINE

10078 Zorro
10048 L'Île aux Enfants
15038 Dragon Ball Z
10056 Starsky & Hutch
10047 Les mystères de l'Ouest
15018 Capitaine Flam
15017 Chapi Chapo
10089 Le prisonnier
10081 Le Saint

11150 La Panthère Rose
11015 Le Parrain
11047 Pretty woman
11044 Darladiladada
11017 Indiana Jones
11103 La Famille Adams
11005 James Bond
11108 Le bon la brute et le truand
11034 Les dents de la mer

CHANSONS FRANÇAISES

12091 Lolita
12231 L'Aziza
12244 La bombe humaine
12029 Seul
12033 Elle est à toi
12018 Tu vas me quitter
12014 Libertine
12115 Café des délices
12224 Ambalaba
12219 Quelque chose de Tennessee

TOUS LES LOGOS, TOUTES LES SONNERIES sur :

ET PAR TEL : 08 99 704 804



TELECHARGEZ VOTRE MESSAGE DE REPONDEUR TOUT DE SUITE AU

08 36 700 770

COMPATIBLE AVEC TOUS LES TELEPHONES FIXES ET MOBILES DE TOUTES MARQUES.

**1001 messages
délirants
pour votre mobile
ou votre répondeur**

*Lenses et numéros des séries: 1471A série 3xxx 6xxx 7xxx série 8xxx and 8110 (série 8xxx), série 9xxx. Lenses: 6xxx Super 8; 8110L Lenses grand format; série 300x, 6210, 6250, 6210, 6350, 6360.

Services pour SAGEM MOBOX. Services pour MOTOROLA Accopier. Acer, Targem 250+250, 760, 760, 100, PHILIPS, PANASONIC, KATEL, EPSON, BONY : fonctionne pour les modèles bénéficiant de la fonction composition ou personnalisation de sonneries. Liste des sonneries compatibles disponibles sur www.logosystem.com

00 391 366 047 • TAFE 00 99 6.61 E/APPEL + 2.21 E/MY • 00 36 : 8.83 E/APPEL + 2.21 E/MY • 0617 : 6.53 E/MY

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

GAME BOY ADVANCE



**MARIO KART
SUPER CIRCUIT**

+ une
surprise
pour toutes
réservations
avant le
10/09/01*



**DOCK GAMES
S'ENGAGE**

A VOUS OFFRIE
LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS À
PRIX DOCK GAMES
Référéncement toutes
les grandes marques
nationales du marché

• VOUS FAIRE
BENÉFICIER DES
PRIVILÈGES DE LA
CARTE DE FIDÉLITÉ
DOCK GAMES.
Livré(e) gratuitement
dans votre magasin.

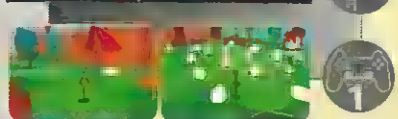
A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par
notre argus remis à jour
régulièrement.

A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.

**Final
Fight ONE**



UNE FAIM DE LOUP



PSone™

Console + 1 manette

790frs



169frs

CHALLENGE
Racing wheel

+ un tee-shirt*
offert aux 1ers
acheteurs du volant
Compatible PSone & PS2

DOCK GAMES

Carte de Fidélité

DÉMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT*

*Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles, valable uniquement en France métropolitaine. - **Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. - ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. (1) INTERDEAL : 2,21€/minute.

wip

Activate



Comme chaque année depuis 1998, l'Activate réunit l'ensemble de la presse européenne dans ses terres anglaises. Le catalogue 2001 de l'éditeur Activision est plutôt fourni en gros titres. On peut regrouper ceux qui nous concernent en quatre parties : « 02 » (la nouvelle gamme sport de l'éditeur), « Marvel » (les aventures de nos super héros préférés), « Driving » (les jeux de caisses), et enfin tous les jeux destinés à la portable Nintendo.

La dizaine de softs sortira entre septembre 2001 et juin 2002. Activision, deuxième éditeur européen, a décidé d'inonder le marché de titres phares sur de nombreux supports : PSone, PS2, GBA, GBC, mais aussi Game Cube et Xbox. Les quelques jeux qui suivent ne constituaient pas la totalité du show, les Doom-like d'ID avaient aussi leur part belle : on a pu notamment jouer à Doom sur GBA

et voir le très attendu Return to Wolfenstein Castle sur PC. Et puis, l'Activate ce fut aussi l'adaptation du « Maillon Faible » (une toute nouvelle émission « culturelle » à fort audimat), qui nous a fait passer un bon moment dans le show-room, mais qui ne devrait pas intéresser outre mesure les méchants gamers qui nous lisent, parlons donc des jeux, des vrais...

Switch

Activision a nommé sa division sport « 02 », 0 étant, comme vous le savez, le symbole de l'oxygène (une métaphore bien ingénieuse)... Quatre titres sont actuellement regroupés sous ce sigle : Mat Hoffman's Pro BMX, Tony Hawk's Pro Skater 3 et Shaun Palmer's Pro Snowboarder. Le quatrième, grand absent de l'Activate, le surfeur Kelly Slater, devrait arriver sur PS2 pour l'été 2002.



Mat Hoffman's Pro BMX 2

Mat Hoffman et Tony Hawk, même combat ? Non, le jeu n'est prévu pour l'instant que sur

PlayStation 2. Une version GBA est attendue, mais aucune date n'est encore annoncée. Les développeurs de Rainbow Studios se sont axés sur deux points essentiels pour MHPBMX2 (ouf!) : rendre le soft très agréable et offrir au joueur de découvrir en permanence de nouvelles choses dans les niveaux. Logiquement, cette suite devrait posséder encore plus



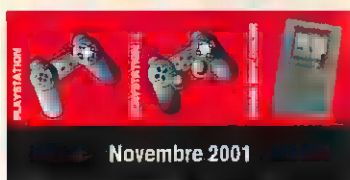
d'énigmes à résoudre ; un principe que les développeurs veulent enrichir. Sept autres pros du BMX seront aux côtés de Mat pour skater huit immenses niveaux à travers les States.

Et si cela ne suffisait pas, l'éditeur de courses seconde génération vous permettra d'assouvir vos envies de création. Côté technique, graphismes, animations, c'est plutôt aguicheur, mais on attend de voir une version plus aboutie pour vraiment se mettre à baver. Si ce deuxième opus tarde à venir, sachez que le premier sera adapté sur PC et Game Boy Advance pour novembre. ■



2001

wip



Tony Hawk's Pro Skater 3

Les versions GBA, Game Cube et Xbox devraient arriver plus tard, début 2002, mais nous n'avons encore que très peu d'informations à ce sujet. Seule la version PS2 a été montrée et nous avons d'ailleurs même pu y jouer un peu. Force est de constater que les aires de jeu sont encore plus vastes et variées qu'avant, et que la jouabilité a évolué (un nouveau move: le « revert »). Les endroits visités sont définitivement plus évolutifs. À Los Angeles, par exemple, faire des grinds dans quatre lieux précis déclenche un tremblement de terre... Dans l'Utah, il faudra sauter dans le sapin surplombant un ennuyeux lanceur de boules de neiges pour l'ensevelir. Voilà deux petits exemples, mais il y aura bien d'autres surprises à découvrir... Sur PS2, PC et Xbox,



la grande innovation de ce troisième volet sera la possibilité de s'affronter en ligne, un mode qui devrait définitivement révolutionner le genre sur console. Bref, j'en bave d'impatience et j'ai l'envie soudaine de fredonner « You're the one that I want, hou, hou, hou! ». ■



Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Shaun Palmer est une bête de sport, cet homme a la compétition dans le sang. Quand il ride en snowboard, seul l'instinct le régit. Il a remporté l'or des X-Games de



nombreuses fois et on se devait donc de lui consacrer un jeu. Activision a vu grand et s'est entouré des meilleurs spécialistes du snowboard, comme par exemple le jeune génie du snow Shaun White (16 ans), ou encore Tara Dakines, aussi belle que redoutable sur les pistes... Uep Systems développe le jeu, et on y retrouvera d'ailleurs le mode 2 joueurs plutôt fun que certains avaient pu voir dans Snow Surfers sur DC. Dans ce SPSS, il sera possible de surfer partout, et des stations entières auraient été reproduites, comme Aspen ou encore Chamonix. Dix lieux différents sont annoncés, et il y en aura peut-être certains qui seront cachés...

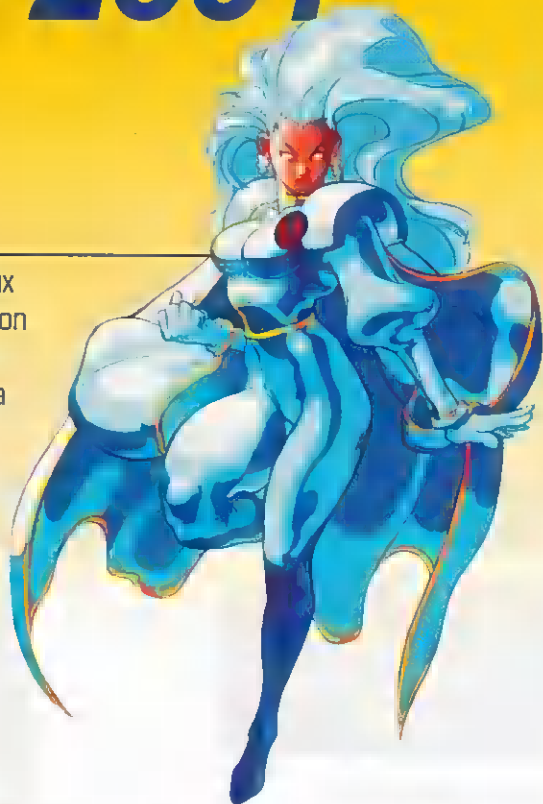
Trois types de neige seront disponibles: poudreuse, glacée et damée. Il sera également possible de prendre plusieurs postures sur sa planche (tail-riding). Le gameplay est comparable à celui de Tony Hawk par certains points, comme par exemple le fait de pouvoir rider partout et interagir avec un bon nombre d'éléments du décor. Bref, on attend l'hiver avec impatience! ■



MARVEL



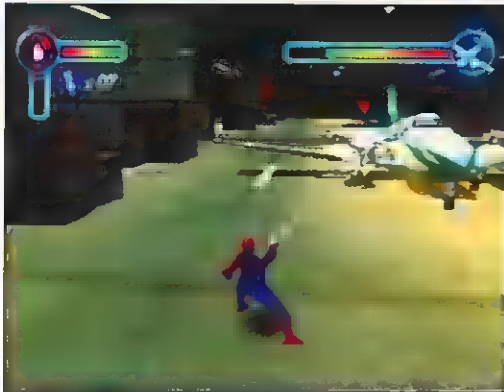
Les kids ne sont pas oubliés ! Et les vieux nostalgiques, fans de l'univers Marvel non plus ! Ainsi, on retrouve Spiderman une deuxième fois sur PS, et l'on observe sa première apparition sur Game Boy Advance. Idem pour les X-Men... Vraiment, il y a des fois, on se dit que la vie est un long fleuve tranquille... Ah non, c'est vrai, y a Spiderman the Movie Game aussi !



Spiderman 2 Enter: Electro

Le premier épisode ayant été un franc succès en voici venir un deuxième. Étonnant non ?...

Notre héros a de nouveaux ennuis, de nouveaux ennemis... et de nouveaux costumes (l'un d'entre eux l'immunisera contre les attaques électriques du Shocker – un nouveau super vilain). Sa toile d'araignée sera plus efficace que jamais, et le tisseur pourra lancer des attaques glacées ou électriques aux effets inédits. De plus, un nouveau système de visée permettra une meilleure action de jeu,



réjouir les membres un peu raides de Familles de France. mouarf... ■



X-Men Mutant Academy 2

Encore une suite. Ce titre reprend le même principe que le premier épisode, un jeu de baston 3D un contre un. Au programme des nouveautés le « tech-roll » (une technique d'esquive), ainsi que le « Air-block » (qui permet de parer dans les airs). Évidemment, de nouveaux personnages ont été ajoutés, comme Forge ou Havoc, et bien sûr on pourra en débloquent bien d'autres. Six nouveaux stages seront eux aussi disponibles, dont « The Church » qui, comme son nom l'indique, se déroule dans une église. Niveau modes de jeu, on trouvera là aussi un brin de nouveauté, avec une possibilité de coopération à deux. Graphiquement, le jeu a un peu évolué avec, au menu, de nouvelles animations aériennes. Un point important qui semble ressortir de tous les « focus-groups » : les joueurs ont de plus en plus envie de s'envoyer en l'air ! Une nouvelle qui devrait



plus orientée vers le ciel, avec de tout nouveaux combos aériens de la mort qui tue. Ceux qui ont joué au premier épisode se souviennent que les options étaient riches et variées, ce sera toujours le cas. Le joueur aura même désormais la possibilité de créer ses propres costumes. Bref, un Spiderman 2 sous le signe de la nouveauté... ■



Été 2002

Spiderman the Movie

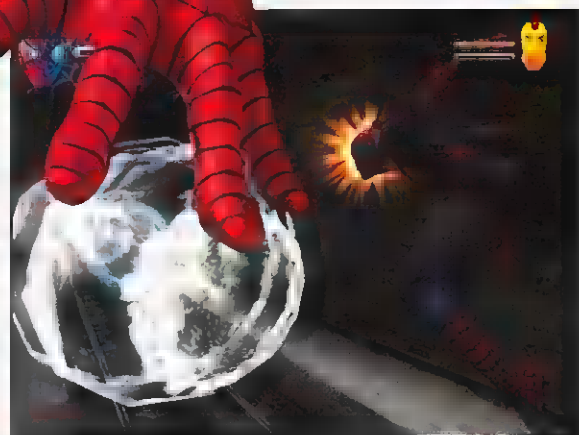
Quoi de plus logique et prévisible que l'arachnide de notre chère enfance débarque sur la PS2 ? D'autant plus logique que le film sera à l'écran dans moins d'un an aux States (on peut déjà en voir un court extrait sur Internet, dans lequel un hélicoptère piloté par des braqueurs finit dans une toile géante tissée entre deux immeubles. Voilà qui met l'eau à la bouche !). Donc nous avons droit ici au jeu du film, avant le film. Et force est de constater qu'il n'y a pas une si grande différence entre les deux, même si on n'a pas vu le film. Disons que ce sera le film du jeu... ou l'inverse, va savoir...

C'est dans l'air du temps, les joueurs aiment à se mouvoir dans les cieux. Un fait que n'ignorent pas les développeurs qui ont axé l'action côté plafond ! Graphiquement, c'est vraiment impressionnant : ça bouge et ça pète dans tous les sens, la caméra est vraiment dynamique et ne lâche pas l'arachnide d'une semelle.

De grandes parties de la ville de New York ont été modélisées, et moult ennemis s'y baladent. De nombreux combats dans les airs et sur terre sont au programme, avec des animations qui cognent ! Bref, les fans de Spidey devraient être ravis. Combinant



une grande qualité graphique et une action qui semble intense, cette adaptation du film nous ■ paru, de prime abord, plutôt bonne. ■



DRIVING

Deux titres pour la division sport automobile d'Activision. Le premier, plutôt arcade, propose des courses à fond les gamelles à travers les plus grandes villes du monde ; il s'agit de Supercar Street Challenge. Le second, d'un genre plus réaliste, semble plus orienté simulation ; il s'agit de Race of Champions, un « rally-like ». Les deux softs sont proposés sur PS2.



Supercar Street Challenge

Novembre

Qui n'a jamais rêvé de piloter les voitures les plus puissantes du monde ? C'est ce que nous propose Supercar Street Challenge. Rome, Londres, Paris, Los Angeles, en tout sept villes à travers le globe qui vous permettront d'affronter les plus gros bolides dirigés par une IA redoutable. Parmi les modèles disponibles, on pourra disposer de marques telles que Lotus ou Bertone. L'animation du jeu impressionne : les voitures, composées de milliers de polygones, se déplacent à 60 images par secondes, et le tout est accompagné de multiples effets de lumière, poussière, vitesse, etc. Logiquement, ce titre devrait tenir ses promesses : l'équipe en charge du développement n'est autre qu'Exakt, une filiale des studios de Square US. ■



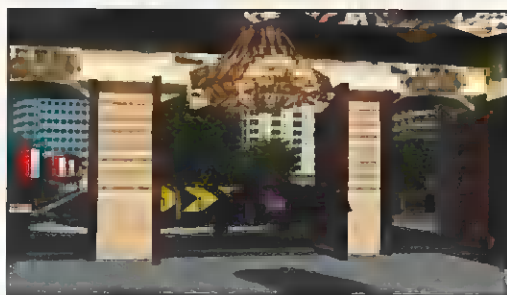
Race of Champions

Été 2002

Avec Race of Champions, il semble que Climax ait mis le paquet et nourrisse de grandes ambitions pour ce jeu de rallye qui s'annonce plutôt décapant. La quasi totalité des grandes marques automobiles devrait être de la partie : Peugeot, Audi, Seat, Porsche, Toyota, etc. Une trentaine des plus grands noms de ce sport seront présents, comme Didier Auriol ou encore Tomi Makkinen. Tous les environnements propices aux courses les plus effrénées seront représentés : le désert, la forêt, la jungle, etc. Les images qui nous ont été montrées nous ont donné l'impression d'un jeu extrêmement détaillé. On y voyait une Toyota Castrol mettant les gaz dans un virage, plein pot, et les effets de poussière, de lumière

étaient d'un réalisme surprenant. Et comme ce titre n'en est qu'au début de son développement, cela laisse augurer du meilleur...

De plus, Race of Champions semble intégrer des innovations importantes, comme des décors désormais destructibles et un tout nouveau mode de co-pilotage. Bref, on a hâte d'avoir plus de détails sur ce jeu qui s'annonce assez fort. ■



GAME BOY



La Game Boy Advance a la part belle chez Activision, tout comme son aînée, la Game Boy Couleur, sur laquelle on continuera à trouver des jeux pendant un moment. Doom GBA constituait à mon sens un événement : jouer à l'ancêtre de Quake III sur une portable, ça n'est pas rien ! Évidemment, tous les gros titres de la gamme O2 vont se retrouver adaptés sur GBA et GBC un jour ou l'autre. Une petite sélection de ceux qui arrivent les premiers s'imposait.



Novembre 2001

Mat Hoffman's Pro BMX

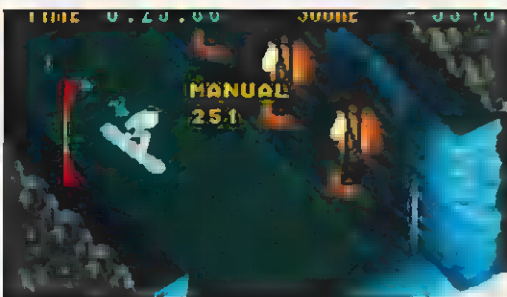
Mat Hoffman s'apprête à débarquer avant Noël sur Game Boy Advance. Visuellement le jeu semble se rapprocher de Tony Hawk's PS2, en plus coloré. La grosse innovation technique, c'est l'effet de soleil. Impressionnant... Bien sûr huit pointures du BMX seront présentes, avec les mouvements personnels, et tout, et tout... La suite du jeu est d'ores et déjà prévue, mais pas plus de détail pour le moment. ■



Novembre

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Shaun Palmer aura droit à ses versions Game Boy Advance et Color, pas moins de seize différentes courses au programme, avec, bien sûr, tout un tas de disciplines différentes : boardercross, freestyle, etc. Mais on en retiendra une, particulièrement impressionnante techniquement : le half-pipe, tout en



mode 7, qui donne une bonne impression de 3D. Je sens qu'on n'est pas au bout de nos surprises avec les adaptations GBA. ■

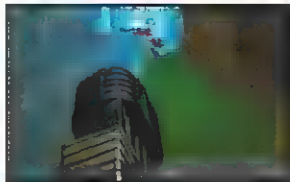


Octobre

Doom

Doom, les couloirs glauques, les ennemis baveux, le shotgun qui claque comme un coup de tonnerre, hummm...

Impressionnante, cette petite console qu'est la GBA. Elle va nous permettre de « fragger » dans le train, l'avion, et peut-être même à plusieurs. Le bonheur quoi ! Voilà



une avancée technologique qui va nous ramener quelques années en arrière, des fois c'est bon de vieillir ! ■



Septembre

Spiderman: Mysterio's Menace

Jouer à Spiderman sur GBA est un vrai plaisir. On retrouve les ingrédients des consoles de salon, les animations de Spidey, ses acrobaties de toile en toile...

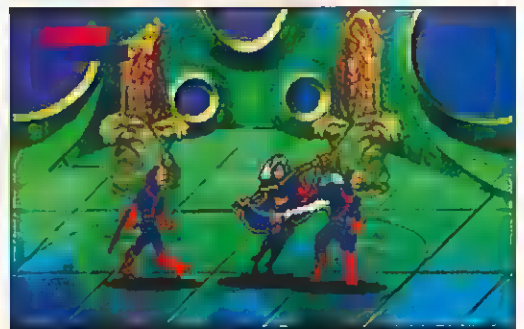
Le jeu, tout en 2D et en scrolling différentiel, proposera des graphismes plutôt fins et une animation digne de la console... Il s'agira d'un « beat them'up » des plus classiques, à première vue du moins... ■



Septembre

X-Men: Reign of Apocalypse

X-Men GBA est basé sur le même principe que Spiderman, c'est un beat'em up. On y incarnera tous nos amis X-Men qui seront présents en masse dans la cartouche (il devrait y avoir 40 personnages). Autre fait qui devrait rendre ce titre intéressant, il sera jouable à quatre via le câble link. Combinant de beaux graphismes et une action à partager, X-Men GBA devrait être passionnant. ■



Tarzan vs



Pour présenter la sortie de Batman et Tarzan sur PlayStation 2, deux grosses licences coûteuses qu'Ubi Soft se doit d'exploiter au mieux, l'éditeur avait invité toute la presse européenne dans ses locaux de Montréal. Ce voyage fut également l'occasion de mesurer l'état d'avancement des versions Game Cube de ces mêmes jeux, et de Batman sur Game Boy Advance.

Kael

ET LES VERSIONS GAME CUBE ?

Parallèlement aux versions PlayStation 2, les conversions Game Cube de Batman et Tarzan ont été brièvement présentées. D'un point de vue graphique, on ne constate pas de grosses différences, si ce n'est que les jeux sur GC semblent être un poil plus fluides. Mais plus que cela, c'est la rapidité de la conversion qui peut étonner. En quelques mois de travail, les développeurs ont réussi à faire aussi bien que sur PS2 en deux ans. Preuve que la nouvelle bombe de Miyamoto est facile à programmer !

Ubi Soft fait partie des plus gros éditeurs de jeux vidéo de la planète. Son bureau de Montréal, existant depuis quatre ans, est le plus grand des quatre installés en Amérique du Nord (dont trois au États-Unis). Batman et Tarzan, développés en interne, seront ses deux gros prochains titres.

Chauve-souris méchante !

En obtenant la licence de Batman auprès de la Warner, Ubi Soft s'est octroyé une base de travail assez intéressante. Dans ce soft, qui reprendra ce qui fait le charme de la série animée (diffusée sur Canal+), le joueur contrôlera le sauveur masqué dans les rues de Gotham City. Découpée en plusieurs parties disposant de scénarios différents, l'histoire proposera d'affronter tous les super-méchants connus, du Joker à Mister Freeze, en passant par l'Homme-mystère et le Pingouin. Entièrement réalisé à domicile, chez le développeur français, ce Batman fait l'objet d'un travail considérable, ceci afin de coller au mieux à la série dont il s'inspire.

Les rues de Gotham City

Le jeu sera entièrement en 3D, et l'on devrait donc avoir la possibilité de se promener librement dans les nombreux niveaux. Graphiquement, on retrouve des éléments tout droit sortis de la série : les rues de Gotham City sont sombres, affichent des décors du même ton et des buildings gigantesques. Dans cette cité d'inspiration art déco (ressemblant un peu à San



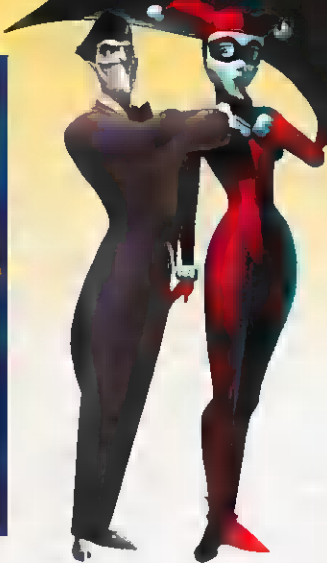
Batman

wip



Francisco), chacun des boss possède son propre territoire. Ainsi, Mister Freeze vit dans un environnement froid et très lumineux, tandis que le Joker règne sur un monde aux teintes très « flashy ».

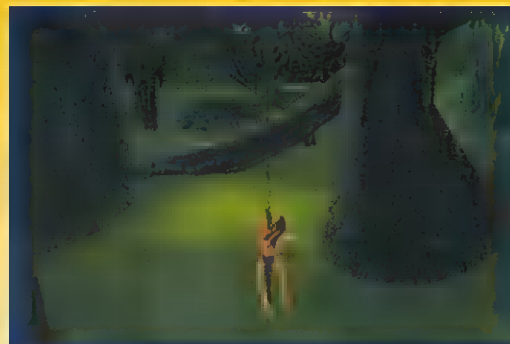
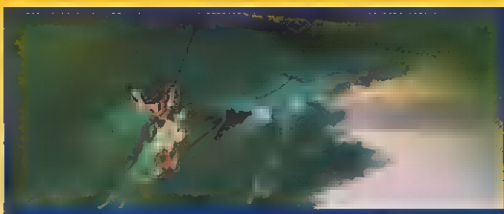
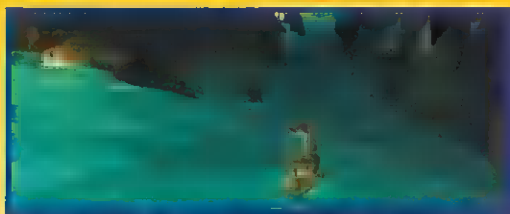
Batman n'étant pas surnommé Darknight pour rien, le travail sur l'ombre et la lumière a donc fait l'objet d'un soin considérable. C'est en effet l'un des éléments graphiques les plus importants de la série, « sans cet effort particulier, le jeu n'aurait jamais pu coller à la série », confie l'un des responsables du projet. Pour ce qui concerne l'animation, tout bouge de manière fluide et rapide. L'interactivité entre le héros, les décors et les personnages devrait donc au final s'avérer totale. Ainsi, lors des phases de combats, les adversaires réagiront en fonction des coups reçus. Ajoutons que l'intégralité du jeu se déroulera en temps réel, tout comme le morphing des visages lors des phases de discussion.



Super-héros

Pour se défendre, Batman disposera de ses poings et de ses pieds, et pourra même, en les combinant, effectuer des combos. Justicier dans l'âme, il s'empressera, lorsque ses assaillants seront au sol, de les menotter. Nous aurons donc affaire à un jeu d'action, ce qui n'exclura pas que la stratégie soit également de mise. Ainsi, à l'instar de Metal Gear Solid, il sera possible de faire preuve de discrétion dans vos investigations. Vous pourrez par exemple vous mettre dos au mur et regarder ce qui se passe dans les couloirs. Batman utilisera tout l'attirail d'attaque du super-héros et son équipement sera varié. Avec son pistolet, il pourra envoyer des aiguilles paralysantes ou sédatives ; avec sa cape, il pourra se protéger ou planer. Cette dernière possibilité annonce des parties plates-formes dans lesquelles il faudra atteindre des zones haut perchées. Enfin, le jeu ne sera pas linéaire. En effet, en plus de





phases à la troisième personne (comme dans un Tomb Raider), des séquences de pilotage seront accessibles et deux véhicules disponibles. Dans la partie avec la Batmobile, vous devrez détruire une voiture tentant de fuir. Quant à la partie en Batplane, elle se rapprochera du shoot en 3D à la Starfox sur N64.

Tarzan, il a la banane...

L'autre titre en préparation chez Ubi Soft n'est pas vraiment inédit puisqu'il s'agit de la version jeu de Tarzan Disney. Donc, après la Nintendo 64, c'est au tour de la PlayStation 2 d'accueillir les aventures du roi de la jungle. Mais ici, nous n'aurons pas affaire à une simple conversion. Ce sera un tout nouveau titre, utilisant les capacités de la 128 bits de Sony. Ainsi l'intégralité du jeu sera en 3D. Ce Tarzan sera, semble-t-il, destiné à un public plutôt jeune. Ce choix volontaire (ou non) est visible dans la liberté limitée de mouvements. Le joueur se devra en effet de suivre un parcours, un peu comme dans un Sonic ou un Crash Bandicoot. Les seuls moyens de mourir seront de perdre toute son énergie ou de chuter lors des phases de saut. Après une série de niveaux très orientés rapidité et plates-formes, il faudra affronter un boss. Pour le battre, Ubi Soft a mis en place un système de combos de touches. Petite explication : le joueur assiste à une scène d'affrontement entre son héros et l'adversaire. À un moment donné, une barre de couleur apparaît : il faut alors appuyer très rapidement sur la touche X afin de rendre le combo à effectuer visible, et le réaliser dans un laps de temps très court. S'il le réussit, Tarzan fera baisser l'énergie de son adversaire, sinon c'est lui qui sera touché.



BATMAN SUR GAME BOY ADVANCE

Dans l'un des recoins des studios d'Ubi Soft à Montréal, un petit groupe de développeurs travaille sur la version Game Boy Advance de Batman Vengeance. Le jeu est d'ailleurs bientôt terminé. Cette adaptation sera la copie portable de la mouture PS2. Le déroulement semble être le même. Au vu de ce Batman Advance, on ne peut que constater la puissance de la console. Au début et à la fin, vous pourrez même contempler des cinématiques. Le jeu sera entièrement en 2D ■ l'on retrouvera des scènes en Batmobile et en Batplane.



50-50

Mais en dépit de cette innovation, Ubi Soft souhaite proposer autre chose qu'un simple titre d'action/plates-formes en 3D. Ainsi, en menant à bien certains niveaux, vous pourrez ouvrir des passages sur la carte menant à des bonus stages. Ces épreuves permettront de récolter des vies supplémentaires. Dans ce genre de niveau, Tarzan se jettera dans un grand précipice accroché à une liane. Durant sa chute, il devra être dirigé afin d'éviter les obstacles. Moins il se cognera, et plus sa vitesse de chute sera grande. Mais Tarzan est aussi un pro de surf ! Vous aurez l'occasion de vous en apercevoir dans ce jeu, puisque certains niveaux se dérouleront sur des rivières. Parfois, il sera tracté par l'un de ses compagnons animaux, et à d'autres moments, ce sera le courant fort de la

rivière qui se chargera de le faire avancer. Durant ces phases, vous pourrez jouer les Switch en herbe et accomplir quelques figures acrobatiques (grinds, jumps, etc.).

Graphiquement, le jeu devrait être assez joli et détaillé. Les décors, s'ils ne sont pas vraiment diversifiés (normal, tout se passe dans la jungle !), offriront un bon confort visuel, à l'instar de Batman. Mais vu que ces deux jeux seront probablement les « block busters » des studios Ubi pour cette fin d'année 2001, il semble logique que l'éditeur ait le désir de leur apporter le plus grand soin ! ■



Rayman M

wip

Quelle énigme se cache derrière ce titre étrange ?

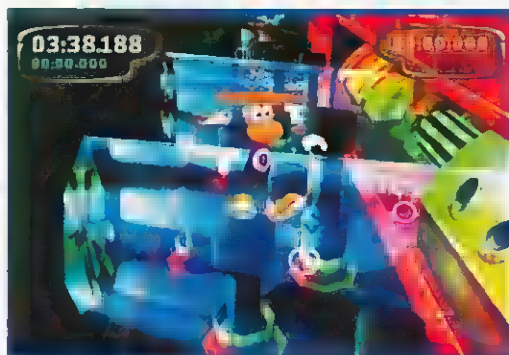
La suite de Rayman L?... M le maudit?... Matthieu Chedid?... La Marque jaune?... Non ! Simplement « M » comme « multijoueur », et également comme Milan ou Montreuil, deux villes où sont basés les studios d'Ubi Soft que nous avons eu la chance de visiter. Switch



Rayman M est une idée de jeu interne à la société, partie d'un challenge lancé par les développeurs. Le but : terminer Rayman M Dreamcast le plus vite possible (le record : 4 heures ■ quelques). Voilà ce qui a permis de créer un jeu à vocation collective qui mélange la course, le tir ■■ plate-forme.

Une partie à quatre

Jouer à quatre est toujours fun, surtout si le soft est rapide et riche en surprises. C'est ce qu'a tenté de faire l'équipe d'Ubi Soft durant les deux années du développement. Debuggers, infographistes, game-designers, ont bu des litres de café et ont peu dormi afin

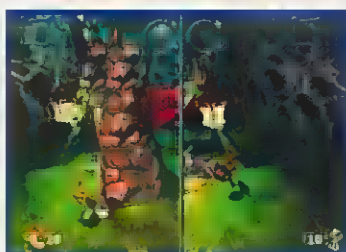
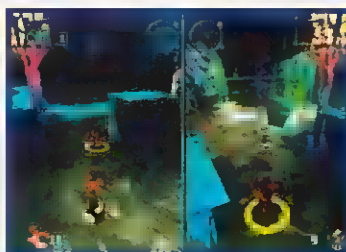


de nous concocter Rayman M. C'est bien évidemment le moteur graphique de Rayman ■ qui a été utilisé, et il a fallu remettre les personnages à l'échelle pour ce nouveau principe. ■ vous avez déjà joué à Wild Wild Racing ou à Micromaniacs, et si vous imaginez une sorte de mini Doom-like avec les persos de Rayman, vous avez alors une idée du contenu du jeu : de la course à pied d'une part, ou du shoot à la troisième personne de l'autre... Bien évidemment, on pourra aussi affronter l'intelligence artificielle en mode solo afin de débloquent personnages et niveaux supplémentaires. Une IA particulièrement travaillée saura tirer parti des différents éléments indispensables à la course et au shoot et s'adapter à votre jeu.

M comme Maîtrise

Dans la partie course, les challenges sont plutôt riches en difficultés (interrupteurs, bonus, anneaux, flèches accélératrices...), ■ offrent une action bien speed. Il faudra bien maîtriser tous ces éléments : les interrupteurs changent la configuration de certains obstacles, ce qui permet de déstabiliser l'adversaire. Ensuite, de nombreuses caisses numérotées sont présentes sur votre route, le chiffre indiqué correspond au nombre de tirs restant pour la faire disparaître. Elles cachent

généralement un bumper permettant de gagner une ou deux secondes. Les flèches accélératrices vous permettent d'utiliser le bouton Triangle afin d'atteindre une vitesse importante. On trouve aussi des gadgets aux effets multiples : ils ralentissent l'adversaire, inversent ses commandes ou carrément son écran. Pour finir, les anneaux permettent, comme dans le jeu de plates-formes, de s'accrocher ■■ d'atteindre des endroits cachés. Une fois tous ces principes acquis, on s'amuse bien à faire ■ course avec ses potes en écran splitté... Dans le deuxième mode façon Doom-like, chacun des adversaires commence avec un nombre de Lums, il faudra se servir des différentes armes contenues sur la map pour enlever toutes les Lums de l'opposant. Un principe marrant qui possède quelques variantes dont nous vous reparlerons lors du test. Voilà ! Ce petit cross-over de ■ série des Rayman semble avoir ce qu'il faut pour nous faire patienter avant Rayman 3. On attend avec impatience la version jouable à la rédaction pour vous en dire plus... ■



MXRider

La moto à fond les ballons !

On ne peut pas dire que la moto soit très représentée sur PS2. Heureusement, Infogrames, Paradigm (Pilotwings 64) et Oxbow nous préparent actuellement un soft basé sur les joies du MX. Comment ça MX ça vous dit rien ?... Motocross !!! Pfff...



Infogrames/
Octobre

MXRider regroupe toutes les disciplines de la moto, le Supercross qui se déroule indoor (style Bercy...), le Motocross qui se déroule en extérieur et propose des tracés plus larges, avec des dénivelés importants, et enfin le Freestyle (Fantasy dans le jeu), épreuve artistique (outdoor et indoor) qui se fait à l'aide d'une rampe ou directement à flanc de collines pour les plus hardcore des « bikers ». Évidemment, on retrouve ces trois épreuves dans MXRider. Si les deux premiers modes se veulent réalistes, les programmeurs ont pu se lâcher dans le mode Fantasy, mais toujours sous le regard critique d'Oxbow, qui tenait absolument à ce que ce titre soit en osmose avec sa politique plutôt authentique en terme de sport. On ne verra d'ailleurs pas de grands panneaux Oxbow dans le jeu, la marque tient seulement à voir son logo sur les tenues des pro-bikers.

Ça ruffe ou pas ?

Les accrocs de « l'enroulage » de câble se doutent bien qu'il est difficile de dépasser les 500 cm³ si l'on veut rester dans la catégorie du Motocross. Trois catégories de motos seront donc disponibles : 125, 250 et 500 cm³, le tout parmi une foule de grandes marques (Suzuki, KTM, Yamaha, etc.). Évidemment avec les points récoltés durant le Championnat FIM (c'est la licence officielle de la Fédération Motocycliste

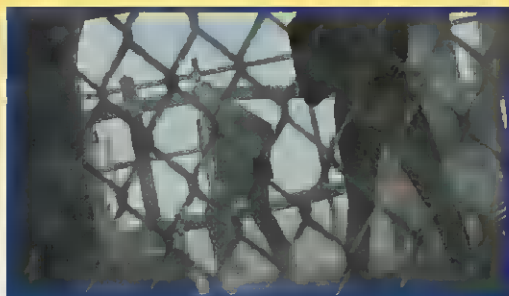
Internationale), on pourra opérer différentes améliorations sur sa moto. Le système se veut moins poussé que dans un Gran Turismo, mais les « upgrades » augmenteront simplement les paramètres de vitesse, freinage ou stabilité...

Dedans, y a quoi ?

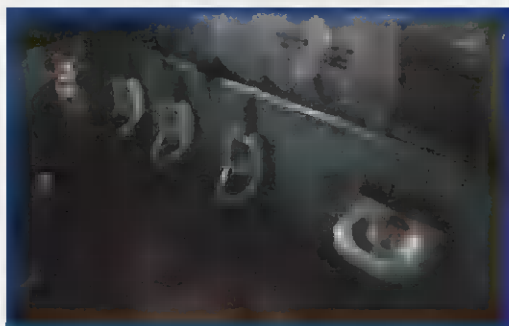
On retrouvera toutes les grandes figures de ce sport, comme par exemple Tom Church, qui figurera parmi 60 riders du monde entier. Dix-sept circuits officiels de MX seront également présents, modélisés à partir de photos aériennes, et six circuits de supercross pour le Freestyle Fantasy. Ces circuits bénéficieront d'un max de détails, et – ô nouveauté –, d'une foule de spectateurs en 3D et de décors assez réussis (le jeu que nous avons pu voir n'étant pas terminé, certains d'entre eux n'étaient pas encore au top). Le gameplay, quant à lui, s'avère plutôt orienté arcade, même si la présence d'un frein avant et arrière renforce assez l'aspect simulation. En fait, le soft reprend le principe fer de lance de SSX : Trick = boost, et boost = speed. Il faut donc d'abord faire des figures pour pouvoir ensuite envoyer la saucisse, capiche ?... Ce principe assez fun, qui brise la monotonie des courses sur terrain plat et qui a fait ses preuves dans le Snowboard, fera-t-il fureur avec la moto cet automne ? Paradigm y travaille dur, et il se peut bien que ce jeu de moto se détache des futures autres productions sur bien des points. ■



Silent Hill 2



C'est dans la proche banlieue parisienne que s'est tenue dans le secret la présentation officielle de l'un des jeux Konami les plus attendus : Silent Hill 2. Pour l'occasion, une mise en scène plutôt réussie avait été préparée. Entre un jeu de piste morbide dans les caves d'un château et un paintball nocturne, nous avons pu rencontrer Akihiro Imamura et Takayoshi Sato, les deux créateurs de ce titre angoissant.



Silent Hill fait partie des titres qui resteront gravés à jamais dans l'histoire vidéoludique. De tous les survival-horror existants, c'est sans nul doute celui qui dispose de la plus forte

atmosphère. Le sentiment procuré en y jouant est unique. Normal qu'il ait connu le succès. Konami souhaite faire durer le plaisir et propose un second volet, sur PlayStation 2.



Esprit es-tu là ?

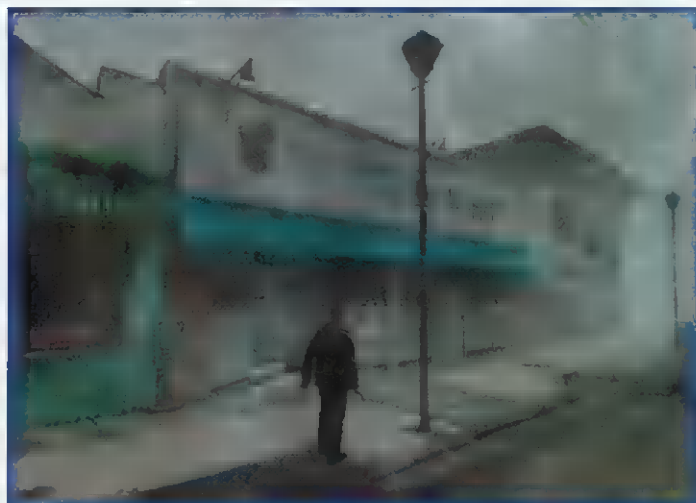
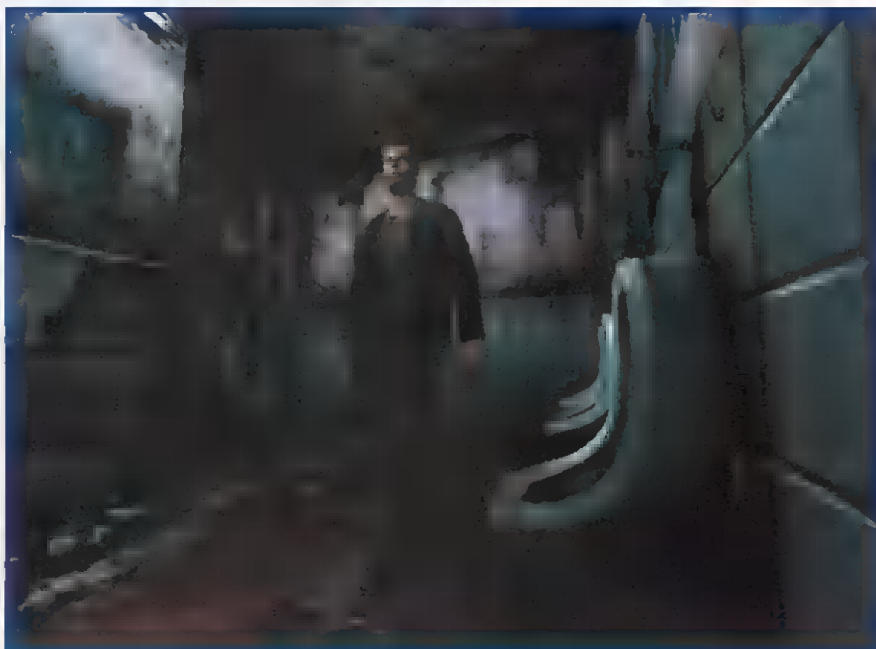
Ici, le joueur contrôlera James, un homme se rendant dans la ville de Silent Hill suite à une mystérieuse lettre de sa femme décédée il y a trois ans. Sur place, il sera confronté à d'étranges phénomènes paranormaux. Comme dans le volet précédent, cet opus proposera deux mondes parallèles. D'un côté la réalité, un univers brumeux, et de l'autre, une dimension où règne le gore absolu avec du sang partout et des sursauts à tous les instants. Chaque place que vous visiterez

sera la proie de monstres de toutes sortes. Ce qui différencie ce

titre de Resident Evil, c'est que les créatures ne sont pas nées d'expériences génétiques. Ici, la magie et le vaudou sont omniprésents. Le jeu reprendra également des thèmes qui ont fait leurs preuves dans les films d'horreur. Qui n'a jamais eu peur des longs couloirs d'hôpitaux ?... Ici, toute une partie de l'aventure se déroule dans ces lieux. Et pour couronner le tout, vous aurez même l'occasion de visiter une prison désaffectée.

Joliment flippant

Graphiquement, les développeurs ont fait des miracles avec la PS2. Si le brouillard est toujours présent dans les passages extérieurs, de beaux effets sont néanmoins visibles. Pour ce qui est des personnages, ils sont tout aussi esthétiques. Nous aurons donc affaire à un titre de qualité. Mais pas seulement d'un point de vue technique, car le plaisir de jouer sera bien présent. Le personnage se déplacera comme dans un Resident Evil. Au fil du temps, les armes deviendront de plus en plus puissantes, et vous aurez même la possibilité d'utiliser divers ustensiles pour vous défendre. Enfin, votre radio vous permettra d'entendre l'arrivée des monstres. À l'instar de Silent Hill sur PS, elle se mettra à grésiller. ■



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

Les Tops PS2 de la rentrée sont chez Micromania !

Réservez-les dans votre Micromania ou sur micromania.fr

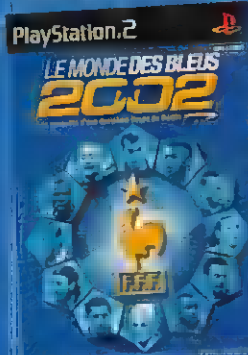
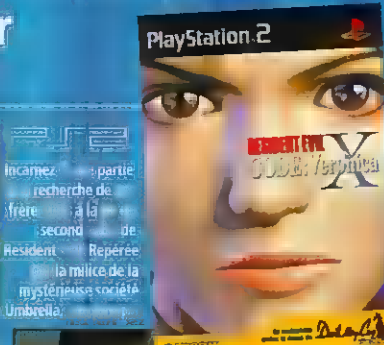


Préparez-vous à l'une des plus grandes révolutions du monde des jeux vidéo. Red Faction va changer votre vie des joueurs avec des capacités incroyables. Jusqu'au moment où vous entrez votre combinaison et vous retrouvez les pouvoirs incroyables de la planète Mars : Motor, Geo, Mod ! Le seul jeu

le premier jeu avec modification des géométries en temps réel des objets sur l'action (la discrétion), la coopération, les véhicules terrestres, aquatiques et aériens, la destruction massive, 20 niveaux de jeu, environnements et un jeu en écran split.



capturée et embarquée... Le nouvel épisode construit la réputation de Resident... et rencontre des personnages qui vous aideront à progresser dans le jeu.



Une atmosphère réaliste : tribunes animées, chants de supporters, fumigènes, arbitres de champs, pelouses qui se dégradent au fur et à mesure du match, sponsors réels, météo, commentaires de Thierry Roland et Jean-Michel Larqué. On croirait

Un graphisme saisissant, stades modélisés avec précision, visages animés sur plus de 300 joueurs existants, animations qui ponctuent les événements (présentation des équipes, buts, fautes). Une jouabilité exemplaire : nouvelle intelligence artificielle, animations des joueurs fluides et détaillées (en particulier pour le gardien de but), nouveaux angles de caméra, manipulation intuitive de manette.



Il y a très longtemps, 2 continents existaient sur cette terre. Pendant certaines d'années, ces 2 civilisations ne se sont pas mélangées. Jusqu'au jour où une terrible catastrophe survint. Un conte de fées spectaculaire : des graphismes, un souci du détail hors commun pour ce jeu en 3D temps réel alliant des cinématiques et des effets de lumière de toute beauté.

à une vraie aventure en 6 épisodes. Incarnez plusieurs héros pour déjouer l'intrigue avec un nombre impressionnant de rencontres et d'ennemis. Retrouvez tous les éléments d'un monde et reconstruisez les villes une à une. La façon dont les villes sont reconstruites interagit sur le scénario. Un jeu tout public, sans concurrence.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix d'enfer !

se diffère sous forme de bon de réduction. S.O.F.
non applicable sur les consoles.

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend vos jeux Nintendo 64, Dreamcast, PS One, PS2 et Game Boy Advance. Voir conditions à la caisse.

L E S M I C R O M A N I A

62 MICROMANIA BOULOGNE NOUVEAU RN 42 - Saint-Martin Boulogne	63 MICROMANIA BORDEAUX NOUVEAU C. Cial - Luc - 33300 - Tél. 05/56 29 05 36	64 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU C. Cial - La - 31100 - Tél. 05/61 00 11 11	65 MICROMANIA PIA... NOUVEAU C. Cial Auchan Porte d' - Route du - Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21	66 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU Les 41 - 92111 - Puteaux - Tél. 01 47 73 69	67 MICROMANIA SCHWITZHOUSE NOUVEAU C. Cial de Schweighouse - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18
PARIS	RÉGION PARISIENNE	91 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 69 29 00 00	92 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 60 77 74 02	93 MICROMANIA LA DÉFENSE NOUVEAU Tél. 01 47 73 53 23	94 MICROMANIA CRÉTEIL NOUVEAU Tél. 01 47 11 51 11
71 MICROMANIA FORUM... NOUVEAU Tél. 01 55 34 98 20	72 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU Tél. 01 60 94 80 41	73 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 60 77 74 02	74 MICROMANIA LA DÉFENSE NOUVEAU Tél. 01 47 73 53 23	75 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 41 63 14 16	76 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39
77 MICROMANIA MONTPARNASSE NOUVEAU Tél. 01 45 49 07 07	78 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU Tél. 01 60 18 19 71	79 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 41 63 14 16	80 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	81 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	82 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39
79 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 42 56 04 13	83 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE NOUVEAU Tél. 01 64 87 90 33	84 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	85 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	86 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	87 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39
81 MICROMANIA OPÉRA NOUVEAU Tél. 01 40 15 93 10	88 MICROMANIA SAINT-QUENTIN NOUVEAU Tél. 01 30 43 25 23	89 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	90 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	91 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	92 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39
83 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 70 43	93 MICROMANIA PLAISIR NOUVEAU Tél. 01 30 07 51 87	94 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	95 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	96 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	97 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39
85 MICROMANIA ÉOLE NOUVEAU Tél. 01 44 53 11 15	98 MICROMANIA MONTESSON NOUVEAU Tél. 01 61 04 19 00	99 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	100 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	101 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39	102 MICROMANIA... NOUVEAU Tél. 01 48 65 35 39
87 MICROMANIA MONTPARNASSE NOUVEAU Tél. 01 56 80 04 00					

GAME BOY ADVANCE™

AVEC LE
GAME LINK CABLE

DÉSORMAIS 2 À 4 JOUEURS
PEUVENT SE RACCORDER ET JOUER
ENSEMBLE AVEC UN SEUL JEU.

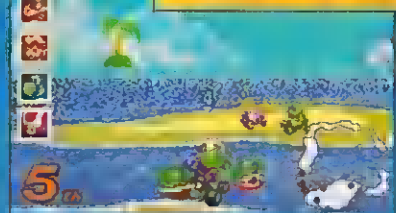


EXCLUSIF MICROMANIA
Avec Nintendo
et Micromania
dès le 24 septembre
participez au Championnat
Mario Kart GBA

Pour les détails sur micromania.fr
ou dans votre Micromania



Toujours copié, jamais égale ! Les nombreuses options de jeu, la richesse des circuits et le fameux mode 4 joueurs pour participer à 4 courses avec des véhicules identiques, garantissent une durée de vie illimitée et du fun à l'infini ! 4 modes de jeu : Grand Prix, Tournoi, Battle et Versus. 40 circuits adaptés à partir de 11 coupes. 3 niveaux de difficulté : 50, 100 et 150cc. Le pilotage ne suffit pas à gagner, il faut aussi utiliser les armes de Mario Kart au mieux, et éviter les pièges préparés par les autres concurrents : Mario, Luigi, Toad, Princess, Yoshi, Wario, Bowser, Donkey Kong. Chaque personnage possède des caractéristiques et des aptitudes différentes, en termes de vitesse, de maniabilité, et de force physique. Les joueurs qui souhaitent



ÉDITION NINTENDO
JEU DE COURSE
2 JOUEURS À 4
MICROMANIA



Réservez-le dans votre Micromania
ou sur micromania.fr

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



Ne manquez pas l'occasion GAME BOY ADVANCE sur GAME BOY ADVANCE dans la version

- 33 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
- 33 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
- 33 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
- 33 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- 33 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 42 82
- 33 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 08
- 33 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 74 20 39
- 33 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
- 33 MICROMANIA CHATEAUX - Tél. 02 54 27 44 46
- 33 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
- 33 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
- 33 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
- 33 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 30

- 33 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
- 33 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 04 52 76
- 33 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 80
- 33 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
- 33 MICROMANIA RONCO - Tél. 03 20 27 97 62
- 33 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 33 MICROMANIA BURLILLE - Tél. 03 20 55 72 72
- 33 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
- 33 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
- 33 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
- 33 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 33 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 40 70
- 33 MICROMANIA ILKIRCH - Tél. 03 90 40 28 28

- 33 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
- 33 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
- 33 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
- 33 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
- 33 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 47 02 92
- 33 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
- 33 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
- 33 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
- 33 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 10 55 44
- 33 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
- 33 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
- 33 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 64
- 33 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40



* Sauf sur certains titres.



Si t'es jeux vidéo,
viens réserver ton

MARIO KART SUPER CIRCUIT GAME BOY ADVANCE™

dans les magasins



Sortie le
14 septembre
2001



Choisis ton magasin Cité Jeux Vidéo

Ciné Games
63, rue Regemortes
03000 Moulins
Tel. : 04 70 20 14 23

Ciné Games
6, rue des Forges
03100 Montluçon
Tel. : 04 70 04 03 36

Ciné Games
4, boulevard Carnot
03200 Vichy
Tel. : 04 70 31 79 60

Jeux actuels
159, rue de la Rome
13000 Marseille
Tel. : 04 91 48 56 92

Jeux actuels
35, rue Monge
13100 Aix en Provence
Tel. : 04 42 23 27 65

Monde Meilleur
73, rue de Bernières
14000 Caen
Tel. : 02 31 86 12 60

Monde Meilleur
19, rue de la Résistance
14100 Lisieux
Tel. : 02 31 61 91 53

Monde Meilleur
3, rue St Laurent
14400 Bayeux
Tel. : 02 31 51 03 04

King Multimédia
63, rue de Penguier
16000 Angoulême
Tel. : 05 45 92 09 09

New Games
7, rue Moncey
25000 Besançon
Tel. : 03 81 82 30 71

Scoremania
155, rue Jean Jaurès
29200 Brest
Tel. : 02 98 00 06 33

Monde Meilleur
3, rue des Lacs
31000 Toulouse
Tel. : 05 62 30 00 90

Playbase
Parc Commercial Lapege 2
BP 350
31313 Labège - cedex
Tel. : 01 44 83 84 00

King Multimédia
Centre Commercial Descartes
33160 St Médard en Jalles
Tel. : 05 56 70 00 19

Fighter Vidéo Games
42, rue du 11 novembre
42100 St Etienne
Tel. : 04 77 47 27 69

Player
29, rue du Maréchal Foch
50100 Cherbourg
Tel. : 02 33 44 28 66

Player
6, rue du 20 juin
50700 Valognes
Tel. : 02 33 21 26 26

Ciné Games
22, place Delfé
63000 Clermont-Ferrand
Tel. : 04 73 91 58 67

Ciné Games
25, place de la Fédération
63200 Riom
Tel. : 04 73 64 91 50

Ciné Games
Centre Commercial Carrefour
63500 Issoudun
Tel. : 04 73 89 97 65

Megasoft
24, rue du Rempart
68000 Colmar
Tel. : 03 89 23 15 35

Megasoft
7, rue du Raisin
68100 Mulhouse
Tel. : 03 89 36 05 55

Pintel
10, rue de Paradis
75010 Paris
Tel. : 01 44 83 84 00

Pintel
16, rue Foch d'égantine
75012 Paris
Tel. : 01 43 07 95 52

Game Partner
Carrefour Major
75017 Paris
Tel. : 01 42 63 41 08

Playbase
5, avenue du Colonel Reys
81000 Albi
Tel. : 05 63 43 40 57

King Multimédia
26, rue Jean Jaurès
87000 Limoges
Tel. : 05 55 34 64 64

Lollipop
Centre commercial Fontvieille
Avenue Prince Hérodote Albert
MC 98000 Monaco
Tel. : 00 377 97 70 31 25

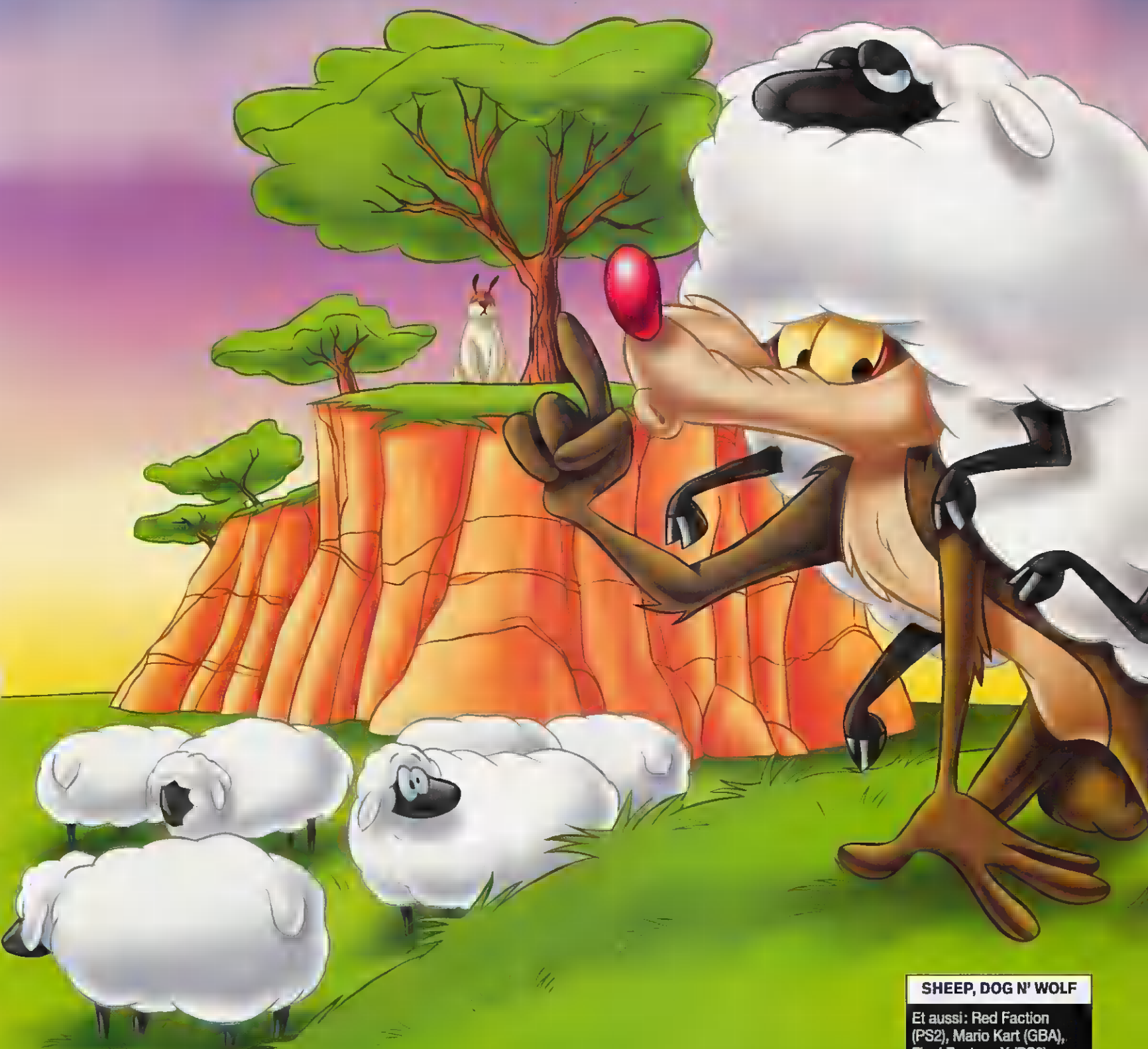
Ets Clemente
Carrefour Major
Pas de la case - Andorre
Tel. : 00 376 856 105

Ets R. Palacios
Carrefour Major
Pas de la case - Andorre
Tel. : 00 376 856 083



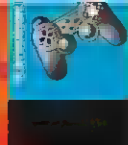
tests

DC, GBC, GBA, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois



SHEEP, DOG N' WOLF

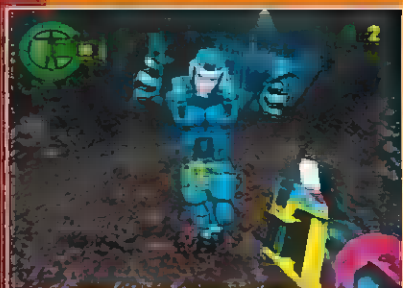
Et aussi: Red Faction (PS2), Mario Kart (GBA), Final Fantasy X (PS2), Dark Cloud (DC), et bien d'autres surprises...



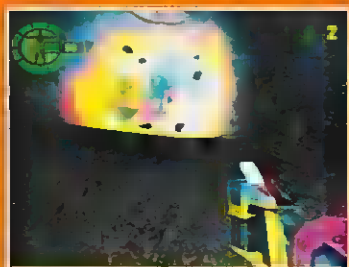
RED FACTION

LA BOMBE HUMAINE

Comment les robots de la Red Faction s'adaptent-ils à leur environnement ? La réponse est simple : ils s'adaptent à leur environnement. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine.



Comment les robots de la Red Faction s'adaptent-ils à leur environnement ? La réponse est simple : ils s'adaptent à leur environnement. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine.



Comment les robots de la Red Faction s'adaptent-ils à leur environnement ? La réponse est simple : ils s'adaptent à leur environnement. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine. Ils sont capables de se transformer en bombe humaine.

Les Doom-like ne sont pas légion sur PlayStation 2. Il existe bien des petits bijoux comme Quake III Arena ou Unreal, mais ces derniers ne proposent pas de mode de jeu solo. Le mal est aujourd'hui réparé avec Red Faction.

Planète rouge

Vous incarnez le jeune Parker, un mineur qui vient à peine de débarquer sur Mars. La compagnie Ultor dirige d'une main de fer le complexe minier et les conditions de travail sont infernales. Chaque jour, la peste, c'est ainsi que les mineurs nomment la maladie qui règne dans les galeries, fait un peu plus de morts et provoque de dangereux accidents. La tension est grande et bientôt des émeutes ou des rixes apparaissent. Jusqu'au jour où, pour aider l'un des vôtres, vous tuez accidentellement un des gardes de la Ultor. C'est l'étincelle qui met le feu aux gaz et la rébellion s'organise autour de vous. Hendrix, un technicien de la compagnie, se joint à votre cause et vous offre son aide. Votre but : atteindre un gigantesque vaisseau spatial et fuir au plus vite la planète rouge.

Un allié précieux

Tout au long du jeu, Hendrix va vous tenir informé, par radio, des différentes actions du groupe de la Red Faction et tenter de vous mettre en contact avec son meneur, Eos. Hendrix a la main mise sur l'en-

semble des infrastructures du complexe minier. Hacker à ses heures perdues, il est capable de déverrouiller à distance n'importe quel système de sécurité. Un partenaire idéal et de bon conseil.

La panoplie du mineur rebelle

L'aventure commence dans les sous-sols de Mars. Si vous n'êtes armé que d'un simple riot stick en début de partie, votre armement va rapidement s'étoffer au cours du jeu. Au final, ce ne sont pas moins d'une douzaine d'armes qui seront proposées. Comme dans la plupart des Doom-like du moment, les armes disposent de deux tirs : un tir primitif et un tir secondaire. C'est cette seconde option qui s'avère, à longue, la plus efficace. L'arme électromagnétique, par exemple, vous offre la possibilité de descendre un adversaire à travers n'importe quelle surface. Dans notre cas, le tir secondaire offre une vision à rayons X qui permet de voir à travers les murs et repérer facilement les ennemis.

Techniquement

Côté mouvements, rien que du classique : Parker peut courir, sauter, se baisser mais aussi nager sous l'eau ou grimper à des échelles. Il peut également regarder dans toutes les directions et se déplacer de manière latérale, ce qui est fort utile pour éviter les tirs des adversaires. Graphiquement, Red Faction s'en-

sort plutôt bien : les différentes textures sont très correctes, bien qu'inégales suivant les niveaux traversés. La modélisation des personnages est de bon goût : les visages sont détaillés et les armures bien rendues. On notera tout de même un manque de diversité dans la variété des personnages rencontrés. Autre anomalie, l'apparence des persos dans les différentes séquences cinématiques. Leur qualité varie là aussi en fonction des séquences et l'on côtoie le bon comme le moins bon. Mais rassurez-vous, elles s'améliorent au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu.

Que du beau monde !

Enfin, sachez qu'un mode multi-joueur est également proposé. Une bonne dizaine de niveaux sont à disposition, terrains d'affrontement particulièrement violents. Deux joueurs peuvent participer simultanément à des rixes meurtrières. Quatre bots, étrangement nommés combots dans le jeu et contrôlés par la PlayStation 2, peuvent aussi prendre place dans la partie. On se sent alors moins seul dans les niveaux et l'action prend toute sa dimension : ça explose et ça hurle dans tous les coins. Un vrai bonheur en attendant le prochain gros Doom-like sur PS2, Half-Life, attendu pour novembre prochain (voir les News de ce mois-ci). ■

ARMES À GOGO

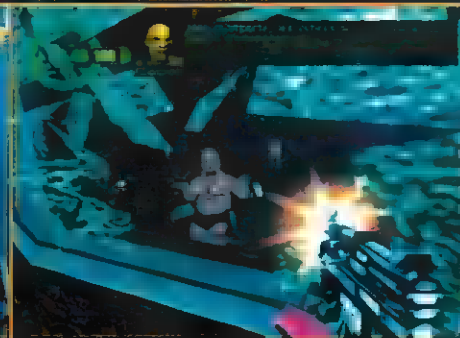
Une bonne douzaine d'armes sont proposées dans le jeu. De la plus faible à la plus puissante, elles ont toutes leur utilité à un moment ou à un autre. À chaque type d'ennemi correspond une arme particulière...



Bouclier riot. Très utile quand vous désirez vous protéger des tirs et des coups des ennemis.



Pistolet 12 mm (tir alternatif, silencieux). Arme automatique disposant d'un chargeur de seize balles.



Mitraillette (tir alternatif, chargeur 5,56 mm). Très utile pour abattre rapidement un adversaire.



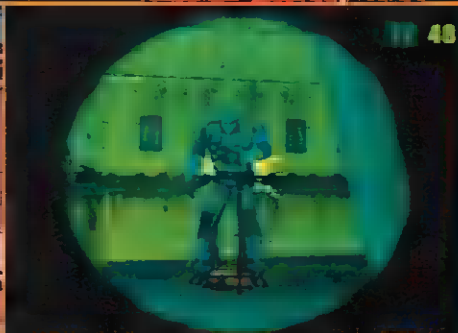
sauvage!

Niico

Red Faction est un bon Doom-like qui devrait satisfaire les amateurs du genre. PlayStation 2, loin d'être ridicule, affiche des décors assez réussis dans l'ensemble et propose des animations souples et fluides. Si le mode multijoueur peut paraître un peu léger au premier abord (seuls deux joueurs humains peuvent participer aux différentes parties), la sauvagerie des combats fait rapidement oublier ce défaut. Seule véritable imperfection : la durée de vie du mode solo, un peu courte à mon goût.



Le tir secondaire de l'arme électromagnétique permet de repérer et abattre les ennemis à travers les murs. Pratique!...



Fusil à pompe (tir alternatif, tir en continu cadencé à 0,15 seconde). Efficace quand l'adversaire est proche.

Fusil à lunette (tir alternatif, zoom x 12). Très utile pour éliminer les ennemis à distance.

Fusil d'assaut (tir alternatif, tir continu). Avec ses balles perforantes, cette arme s'avère très efficace.

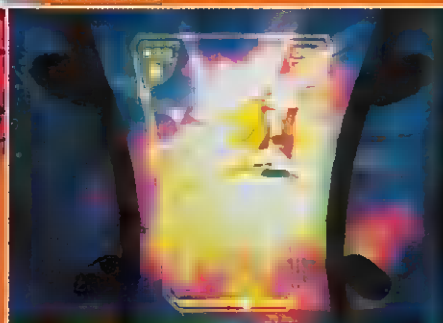
Explosif télécommandé (tir alternatif, détecteur de mouvements dans un rayon de 8 m). Inflige de gros dégâts.

test

RED FACTION

VEHICULES EN TOUT GENRE

L'une des particularités de Red Faction est de pouvoir contrôler différents véhicules au cours du jeu. Chacun d'entre eux est équipé d'une solide protection et d'un armement conséquent (torpilles, missiles, canons...).



Le sous-marin est équipé de torpilles qui foncent droit sur la cible. L'implosion est bien rendue.



Dans les airs, le vaisseau spatial ne connaît pas d'adversaire à sa hauteur.



Allez, un coup de main : voici le code qui désamorce la bombe en fin de jeu. Merci qui ?



Un des partisans de la Red Faction conduira la jeep, alors que vous aurez en charge la mitrailleuse.



La foreuse géante est un peu lente, mais équipée de bombes et d'une épaisse protection.

Un vrai Doom-like sur PS2



Lance-flammes (tir alternatif, utilise le réservoir de fuel comme grenade). Grille tout ce qui bouge !



Lance-roquettes (tir alternatif, visée automatique à détection de chaleur). Explode les murs et les adversaires.



Lance-roquettes à fusion (pas de tir alternatif). L'arme la plus efficace pour se débarrasser des tanks.



Arme électromagnétique (tir alternatif, visée à travers les murs). Abat l'adversaire en un coup.



Faites comme indiqué sur les panneaux accrochés aux murs des toilettes: tirez!



Inutile d'utiliser vos armes contre ce boss gigantesque. Il faut l'attirer à un point précis du niveau et ensuite l'incendier.



Les boss ne sont pas nombreux dans le jeu, une demi-douzaine tout au plus, et assez faciles à tuer.



La sadique « colonelle » Masako est le boss final du jeu. Une armure la protège des balles, sauf de celles de votre fusil de précision: visez la tête!



Le mode multijoueur est très dynamique et propose des combats d'anthologie contre joueurs humains et combots.



Pensez à recharger votre arme dès que possible. Sinon, comme ici, vous risquez d'en prendre plein les dents sans pouvoir riposter.



Fusil de précision (tir alternatif, zoom x 12). Équipé de balles explosives, c'est l'arme idéale en fin de jeu.



Mitraillette lourde (tir alternatif, tir plus lent, mais plus précis). Idéale quand l'ennemi attaque en nombre.



Voilà un bon Doom-like, pas prise de tête pour un sou, fluide et dynamique. La grosse originalité de Red Faction, c'est sa gestion des dégâts physiques sur l'environnement du jeu. Ainsi, grâce à une mine ou un lance-roquettes, on peut se frayer un chemin à travers un mur. Graphiquement, le jeu est plutôt bien rendu, les explosions et les effets de lumière sont bien travaillés. En revanche au niveau des couleurs et des textures, il se révèle moyennement beau. L'interface de la PS2 est vraiment pratique, toutes les commandes se trouvent à portée de main, et le contrôle est plutôt bon. Une petite réussite. Le mode multijoueur reste des plus classiques mais permet de combattre des bots à l'IA moyenne. En attendant Half-Life, Red Faction constitue un bon divertissement.

RED FACTION

les plus

- entièrement francisé
- doublages de qualité
- prise en main agréable
- mode multijoueur sympa

les moins

- cinématiques variables
- un peu court
- pas de sauvegarde auto.

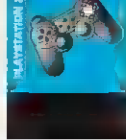
intérêt

91%

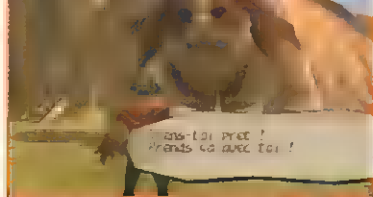
Un bon et beau Doom-like sur PS2. Le mode solo est un peu court, on le termine rapidement. Le mode multijoueur est très dynamique et relève l'intérêt du jeu.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : VOLITION
- Éditeur : THQ
- DOOM-LIKE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

test



DARK CLOUD



Les scènes de dialogue sont nombreuses et correctement dosées.

Vu qu'en import Dark Cloud nous avait amusés sans véritablement nous convaincre, c'est sans grand enthousiasme que nous sommes repartis dans les donjons sombres de ce jeu pour tester la version officielle. On y incarne toujours un jeune homme doté d'un pouvoir magique unique lui permettant de reconstruire les villages qui ont été détruits par le super méchant. En arpentant les différents niveaux, on récupère les morceaux des maisons un à un, ■ on les assemble dans un menu spécial. Ensuite, il ne restera plus qu'à les placer là où on le veut pour rebâtir les villes à son goût, ou presque. En effet, les habitants vont vous faire part de leurs doléances : un tel

voudra sa maison près de l'eau, l'autre désirera voir le soleil se lever... Mieux vous répondrez à leurs exigences, plus les cadeaux qu'ils vous remettront auront de la valeur.

Un kilomètre à pied...

Au bout de quelques heures de jeu, on a l'impression de ne pas avoir fait grand-chose, mis à part courir dans la forêt et ouvrir des coffres. Plus sérieusement, les combats, même s'ils sont assez fréquents, se révèlent répétitifs et imprécis et ne mettent pas vraiment de piment dans le jeu. Seule l'idée du lock à la Zelda s'avère agréable. Ensuite, c'est la taille des donjons qui peut démotiver le plus acharné des

joueurs. En effet, le nombre d'étages est considérable, mais chacun ressemble à s'y méprendre au précédent. De plus, il est fréquemment nécessaire de quitter ces donjons pour retourner s'approvisionner dans les villages (d'où l'obligation de les construire). Outre les potions d'énergie, c'est surtout en eau et en poudre à réparer les armes qu'il va falloir garnir votre sac. Eh oui, plus il galope, plus votre héros a soif, et plus il combat, plus ses armes se détériorent...

Pas excitant

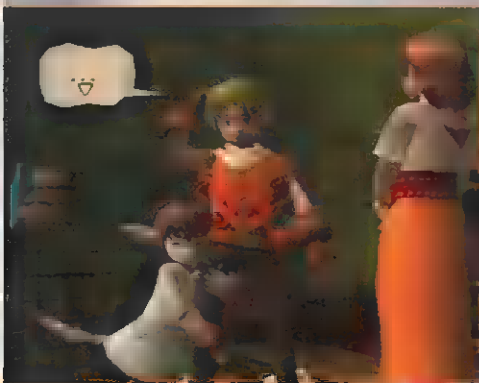
Graphiquement, Dark Cloud est loin d'être laid. Les textures sont réussies, certains effets de lumières s'avèrent superbes et les person-

nages particulièrement stylés. Malheureusement, les décors manquent cruellement de variété ■ de lumière, et l'arrière-plan reste assez pauvre en détails. Pad en main, une fois l'ensemble des commandes appris et maîtrisé, on ne rencontre aucune difficulté. Où est le problème alors ? Eh bien, on s'y ennue fréquemment, il ne se passe pas grand-chose et ce sont souvent les mêmes actions qu'il faut exécuter et les mêmes lieux à explorer. Dommage, car il y avait de très bonnes idées... ■



Le système de combat est agréable. On peut réaliser différents combos, des parades, et utiliser des items ou la magie.

Joli et original, mais pas très captivant



Comme le veut le genre, plusieurs personnages vont embrasser votre quête et intégrer votre équipe.

Collecter le maximum d'objets est vital. Sans eux, impossible d'ouvrir les portes, de se soigner et de se repérer...



Les effets de lumière sont soignés et apportent une bonne atmosphère générale au jeu.

Le lock permet de pivoter autour de son adversaire pour lui asséner des coups précis.



Chaque perso possède ses qualités: la fille peut effectuer de grands sauts et manier le lance-pierres.

oui, mais...

Zano

Dark Cloud est assez intéressant mais beaucoup trop contraignant pour que l'on puisse vraiment s'amuser. Galoper dans d'immenses donjons presque vides n'a rien de vraiment exaltant, et être obligé d'en sortir toutes les quinze minutes parce que le perso a soif ou faim, ou parce que son épée se détériore devient gonflant à la longue. Bref, Dark Cloud est joli et propose un concept un peu nouveau, mais je m'y suis fortement ennuyé. À réserver aux puristes !

RECONSTRUIRE SES VILLES

Outre mettre la main sur le mauvais génie qui a tout détruit, votre but sera aussi de rebâtir les villages de votre monde. Pour cela, il faudra fouiller chaque recoin des donjons à la recherche de sphères étranges qui contiennent des éléments appartenant aux villages: habitants, maisons, mobilier, arbres, routes... Ensuite, vous devrez remettre tout en ordre et placer vos constructions habilement. Il ne vous restera plus qu'à vous promener dans les cités et à récolter les cadeaux de remerciement des habitants.



Ces sphères contiennent les éléments du monde qui a été détruit. Il faut toutes les trouver.



Ensuite, on rassemble les différents objets et on les place sur la carte.



Enfin, il ne reste plus qu'à se promener pour dialoguer avec les habitants et récolter leurs offrandes.

test

oui, mais...

Kael

Graphiquement, Dark Cloud est joli. Les décors et les persos sont de bonne facture. Le fait de récolter des morceaux de villes pour les reconstruire ajoute de l'intérêt et de la profondeur. Pour ce qui est de l'intrigue, elle est intéressante sans être trop complexe. Mais, parallèlement, le jeu est très linéaire. Passer son temps à marcher le long de sentiers entrecoupés de quelques combats fait que l'on s'ennuie au bout de quelques heures.



Ils sont beaux ces couloirs, mais on s'en lasse un peu à force d'y passer...

DARK CLOUD les plus

- le concept
- le visuel agréable

les moins

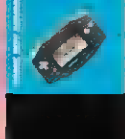
- très répétitif
- une aventure linéaire

intérêt

85%

En dépit de ses qualités visuelles et de son originalité, Dark Cloud ne scotche pas le joueur à son pad.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : LEVEL 5
- Éditeur : SCEE
- ACTION/RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



ITEMS ET BONUS

Un des aspects les plus fun du jeu réside dans l'utilisation des divers bonus et items. En effet, sans eux, il serait quelquefois impossible de s'imposer. Évidemment, vos adversaires peuvent aussi les utiliser, et les courses se transforment parfois en bastons sur piste. Et je ne vous explique pas ce que cela donne en multijoueur.



Les bonus sont cachés dans ces caisses, on ne sait jamais sur quel item on va tomber.



Les carapaces vertes sont utiles, mais les rouges à tête chercheuse sont redoutables.



Totifier un grand nombre de pièces est également important. Sans elles, chaque contact avec un adversaire s'avère fatal.

MARIO KART A

Est-il nécessaire de présenter Mario Kart ? Sorti sur Super Nintendo en 1992, ce jeu de course mythique nous a fait passer de nombreuses journées et autant de nuits sur notre karting. Une ambiance délirante, un fun rarement égalé, une jouabilité exemplaire... Ce titre offre aussi l'un des meilleurs modes multijoueurs. Après un passage tout aussi réussi sur Nintendo 64, il était normal que la Game Boy Advance accueille ce petit chef-d'œuvre. Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, sachez qu'une fois de plus, ce Mario Kart vaut le détour...

Toujours aussi fun !

On retrouve donc Mario, Luigi, Donkey, Yoshi et leurs potes pour une petite séance de karting sur des circuits délirants. Tous les coups sont permis, et les items servant à déstabiliser ses adversaires ont bien sûr été conservés. Les carapaces permettent toujours de « shooter » un concurrent gênant, et la peau de banane judicieusement placée s'avère toujours particulière-

ment traîtresse. À moins que vous ne préfériez écraser tout le monde grâce à l'éclair, ou foncer comme un dératé avec le champignon... Bref, les ingrédients qui font le charme du Mario Kart sont là. Et que dire du mode multijoueur ! Là encore, on retrouve l'esprit des versions Snes et N64. Les courses se transforment en un champ de bataille délirant.

Du neuf ?

Le jeu reprend donc de nombreux éléments de ses prédécesseurs, mais propose quand même quelques nouveautés. Par exemple, une coupe supplémentaire fait son apparition, ce qui porte à quatre le nombre de championnats dans chaque catégorie de puissance. Et si la plupart des tracés rappellent fortement les anciens, comme ceux sur glace, dans la jungle, dans le désert, ou celui au cœur du château de Bowser, une poignée de nouveaux a été ajoutée. D'autre part, la pluie fait aussi son apparition et s'avère particulièrement réussie, tout comme l'effet de nuit. Les

décors restent quant à eux très proches de la version bits, mais semblent un poil plus travaillés et détaillés.

Le savoir-faire Nintendo.

Mis à part les graphismes très réussis, soulignons la qualité de la modélisation des persos. Ils sont tout simplement superbes. Côté sonore, là aussi la petite Nintendo fait merveille, et l'on retrouve le bruit des kartings et les cris des différents concurrents. Enfin, GBA en main, ce Mario Kart reste fidèle à ses aînés. Facile à jouer, n'importe qui se fait plaisir très rapidement. Le pilotage est simple, et les karts sont toujours précis et maniables. Bien sûr, le jeu devient particulièrement corsé lorsque l'on grimpe dans les catégories et que l'on accumule les trophées. Mais débloquer les championnats cachés et se tirer la bourre sur l'arc-en-ciel est suffisamment motivant. En clair : Mario Kart Advance est la petite bombe de la rentrée sur Game Boy Advance. Vivement le 14 septembre !



L'effet de pluie est superbe, et le karting dérape nettement plus.



Il faut finir dans les quatre premiers afin de se qualifier pour l'épreuve suivante.



La course dans le château est toujours aussi délirante, le circuit est bordé de lave.

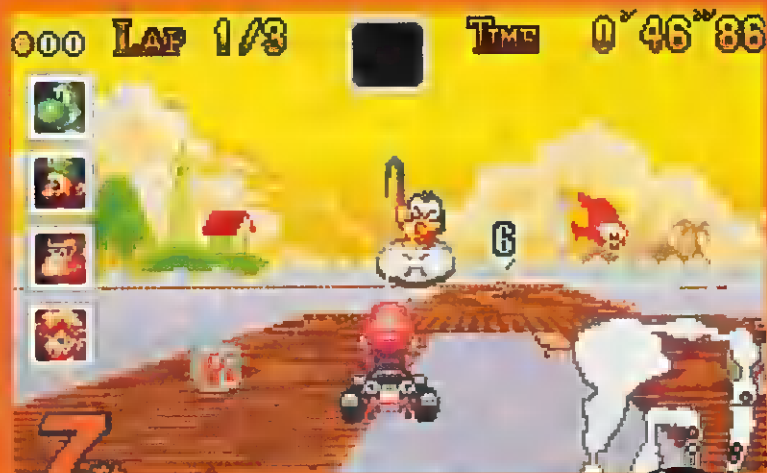


Le traditionnel podium après chaque championnat.

ADVANCE



Un hit de plus pour la GBA



En cas de plongeon, le petit nuage vient vous pêcher et vous remet sur la piste.



En dosant bien l'accélérateur, il est toujours possible d'activer un boost au moment des départs.

La course sur l'arc-en-ciel (Rainbow) est elle aussi au programme...



oui!!!

Niiico

Ce Mario Kart est une pure merveille : il est hyper jouable, bien qu'il soit un peu difficile de maîtriser parfaitement les dérapages contrôlés, et le plaisir de conduite est le même qu'autrefois sur Super Nintendo. Graphiquement, le jeu tire parti de la puissance de la Game Boy Advance, il use à outrance du fameux Mode 7 de la console. Des dizaines de circuits, un mode multijoueur à quatre... Bref, le top!



les plus

- la jouabilité
- la réalisation
- le fun

les moins

- pas assez de nouveautés
- durée de vie un peu trop courte en solo

intérêt

95%

L'esprit de Mario Kart est bel et bien là ! Le jeu est toujours aussi captivant et amusant... Un incontournable pour votre Game Boy Advance.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : —
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- COURSE FUN
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



Les sauts et la « flèche à boost » sont toujours de la partie, ainsi que les célèbres raccourcis.



oui!

Zano

Franchement, c'est sans doute le jeu que j'attendais le plus sur Game Boy Advance. Et je ne suis vraiment pas déçu. Quel fun ! Mario Kart conserve tout son charme et s'avère toujours autant amusant à plusieurs. Bon j'aurais aimé que de nouveaux persos ou de nouveaux items fassent leur apparition... Mais bon, d'un autre côté, les graphismes et l'animation sont excellents, et le nombre de circuits permet de s'amuser un bon et long moment. Bref, je ne peux que vous conseiller ce titre, c'est le hit de la rentrée sur portable.



QUE DU BEAU MONDE

Resident Evil Code: Veronica X vous propose de rencontrer un nombre important de personnages plus ou moins patibulaires. Il va falloir déterminer s'il faut user rapidement de violence, ou au contraire profiter des informations données.



Claire va devoir se méfier. Elle dégage plus vite que quiconque. La voici en mauvaise posture.



Switch est bien fatigué. Le roller, c'est mieux avec des protections.



Ce monstre ne vous veut vraiment pas du bien. Gare à la morsure, elle peut être fatale.



Voici une créature qui risque d'entraver votre progression dans la seconde partie du jeu.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

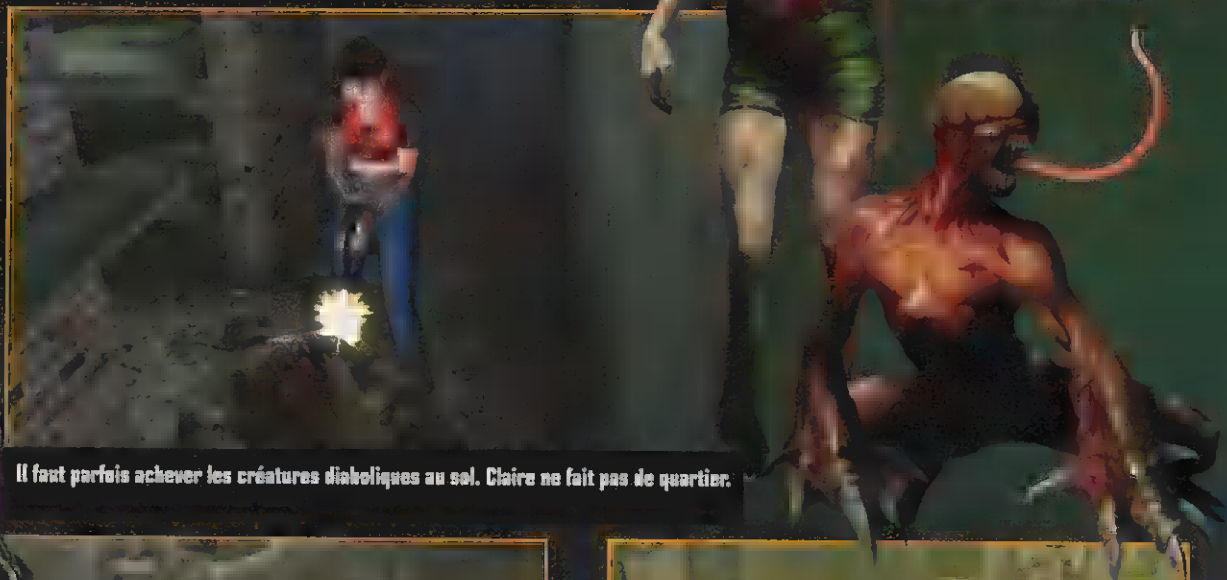
Code: Veronica est le quatrième volet de la série des Resident Evil. Jusqu'alors réservé aux possesseurs de Dreamcast, Capcom offre aujourd'hui la possibilité aux joueurs PlayStation 2 de s'adonner à ce titre d'aventure-action passionnant. L'action se déroule à la fin du second volet de la série. Claire Redfield s'est enfuie de Raccoon City en échappant à une mort certaine. Plus déterminée que jamais à retrouver son frère Chris disparu dans d'obscures circonstances, la jeune femme se met en quête d'indices. Mais en chemin, l'aventurière tombe entre les mains malveillantes des forces armées de la compagnie Umbrella, déjà responsable de la propagation d'un terrible virus mortel. Retenue prisonnière sur une île perdue au beau milieu de l'océan

Atlantique, Claire va devoir s'échapper et mener à bien sa quête en terrain particulièrement hostile. Dès le début de la partie, vous l'incarnez. Il vous faut faire évoluer l'héroïne dans un univers entièrement réalisé en 3D. Un système d'inventaire est là pour vous permettre de gérer au mieux les nombreux objets que vous récupérez.

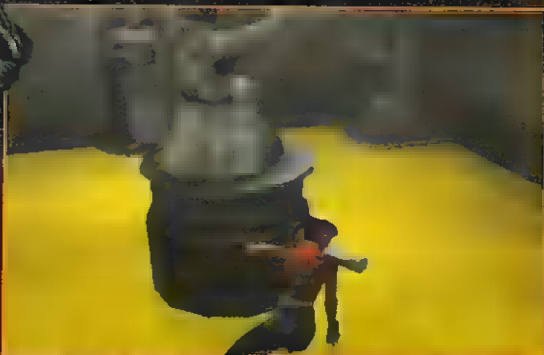
Dans la grande tradition

L'aventure alterne énigmes et fusillade. Il va falloir, dans la grande tradition des Resident Evil, dégommer bon nombre de créatures sordides et également faire travailler vos méninges pour venir bout des petits casse-tête qui entravent votre progression. Code: Veronica X demande

de la réflexion, une judicieuse utilisation des objets importants glanés au hasard de votre parcours, et une bonne gestion des armes et munitions récoltées. Les endroits visités sont variés et augmentent la richesse du scénario. Les péripéties ne manquent pas et les (mauvaises) surprises sont monnaie courante. Un système de cartes permet de vous repérer, et des sauvegardes sont possibles à certain endroit clef du jeu. Des salles spéciales renferment un coffre vous permettant de ranger vos acquisitions et de les ressortir selon vos besoins. L'horreur et l'aventure se mélangent dans RE Code: Veronica X... Pour le plus grand plaisir des amateurs de jeux intelligents, fun et particulièrement stylés.



Il faut parfois achever les créatures diaboliques au sol. Claire ne fait pas de quartier.



Poussez la statue pour éviter que le gaz ne vous achève.



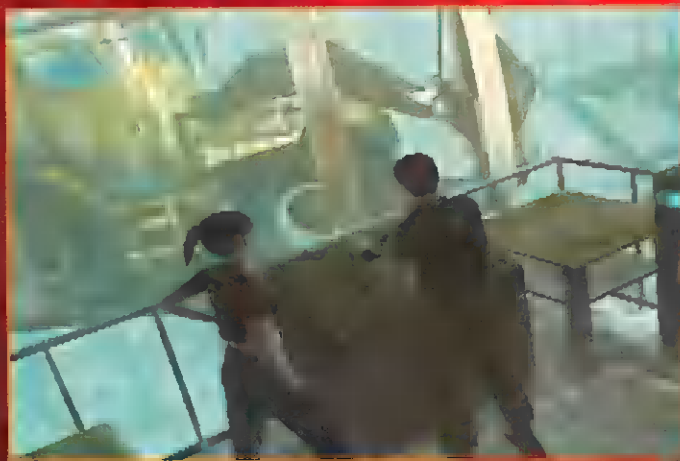
L'énigme du tableau paraît moins compliquée que dans la version japonaise.



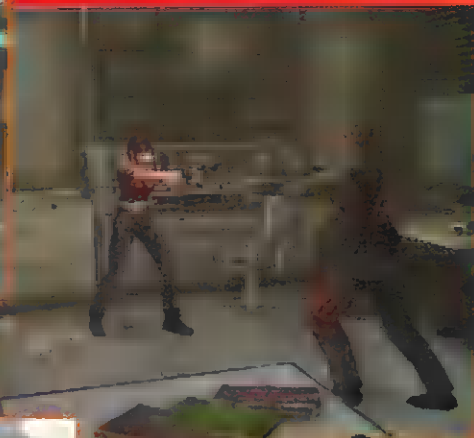


Toxic

Code: Veronica avait su, au moment de sa sortie sur Dreamcast captiver les amateurs de sensations fortes. Une réalisation éclatante et un scénario béton ont suffi à en faire un incontournable de la console de Sega. Cette version PS2 est très similaire. La réalisation est tout aussi soignée même si l'animation semble moins fluide. Quant au scénario, il est identique à celui de la version Dreamcast. Quelques bonus viennent gâter les joueurs de chez Sony, mais dans le fond, le jeu reste le même. Un vrai bonheur et un régal de jeu d'action.



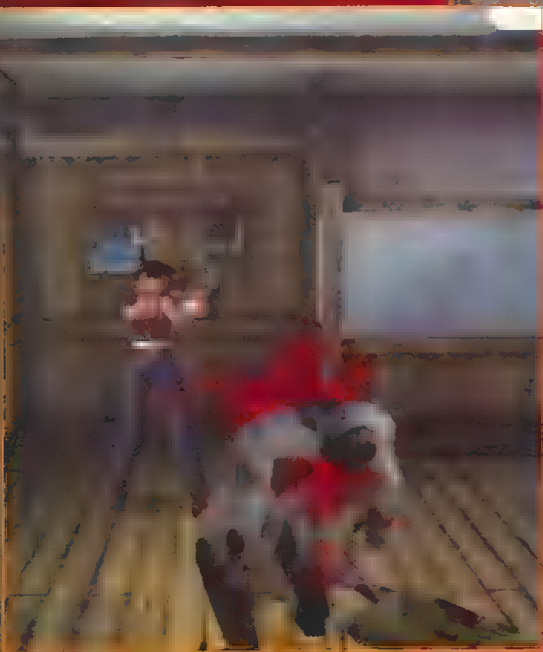
Claire et Steve vont devoir trouver le moyen de quitter l'Antarctique rapidement.



L'attaque des zombies est parfois violente et soudaine. Restez sur vos gardes.



L'avion est le plus sûr moyen d'échapper aux plans de la compagnie Umbrella.



Le docteur zombie est très coriace. N'oubliez pas de récupérer l'œil de verre sur son cadavre.

Mieux vaut tard que jamais



oui!

Zano

Ce Resident Evil Code Veronica est un grand jeu ! Mais si on le compare à son homologue sur Dreamcast, on ne peut que remarquer l'animation nettement moins fluide. Sur le plan du scénario, rien ne bouge et l'on se retrouve devant le même jeu que celui de la console de Sega. Bref, cela ne présente pas grand intérêt pour celui qui a déjà blasté les zombies sur Dreamcast, mais ceux qui n'en ont pas eu l'occasion doivent se jeter sur cette version PS2, en attendant un volet exclusif...



Le manoir de la terreur réserve quelques surprises lugubres.

test



CODE: Veronica
RESIDENT EVIL

les plus

- action trépidante
- scénario intéressant
- un seul CD

les moins

- animation un peu bâclée
- déjà vu ailleurs

intérêt

92%

Trépidant et soigné, ce nouveau Resident Evil sur PlayStation 2 ne peut que plaire aux aficionados de la série. Des heures et des heures de frissons.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : EA
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

TROUVER LE POINT FAIBLE

Chaque adversaire a son talon d'Achille, et lorsqu'on le frappe, un pourcentage indique si le coup a été efficace ou non. Ainsi, un même adversaire peut se tuer très rapidement si on a trouvé sa faille, mais le combat peut aussi s'éterniser pour peu qu'on ne découvre pas son point faible. Le foulard magique est assez délicat à manier, surtout lorsqu'il faut gérer simultanément le déplacement du perso. Cela rend donc la tâche encore plus compliquée.



Inutile de taper dans les énormes seins de ces dames, leur point faible c'est leur couette. Les plus vicieux pourront aussi s'amuser avec leur maillot.



L'attaque spéciale est souvent efficace. En déplaçant le Joystick d'avant en arrière, le perso saute et frappe violemment son adversaire.



Le « lock » indique quelquefois le point faible de l'ennemi. Ensuite, le plus dur est de l'atteindre sans se faire massacrer.

FREAK OUT

Freak Out est un jeu comme on en voit rarement : totalement déjanté. Les dix premières minutes, on se demande vraiment sur quoi on est tombé, et on a presque envie d'éteindre la console. On dirige un perso un peu étrange qui possède un foulard élastique et électrique avec lequel il peut attaquer ou s'agripper. L'univers dans lequel le joueur évolue est complètement ahurissant, car lui aussi est élastique. Les nanas rencontrées possèdent des seins dix fois plus gros que leur corps (le bonheur pour Toxic!), et les différents ennemis ne manqueront pas non plus de vous surprendre. Ajoutez à cela des musiques et des bruitages particulièrement bizarres, couronnés d'effets de lumière un peu psyché, vous obtenez Freak Out...

Prise en main délicate

Le jeu lui-même étant pour le moins étrange, son ergonomie est à son image; et diriger le perso s'avère particulièrement délicat. En effet, on ne se sert que des deux joysticks analogiques, l'un pour diriger le héros et l'autre pour manier son foulard magique. Ensuite, seuls les boutons L et R sont nécessaires pour exécuter les différentes actions et bouger la caméra. D'autre part, le déroulement de l'aventure peut aussi laisser bon nombre de joueurs perplexes. Il faut dans un premier temps tuer les femmes aux seins énormes (le Walhalla pour Toxic) afin de gagner des points qui vont permettre d'ouvrir des portes. Derrière celles-ci, il n'y a que des boss... Bref, on enchaîne les combats contre toutes

sortes de bestioles bizarres, comme par exemple un Monsieur Patate magique, une boule de gelée explosive, ou une sorcière qui a des problèmes d'estomac...

Une réalisation étrange

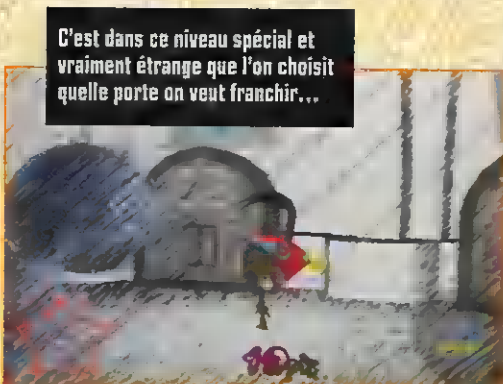
Visuellement, le jeu est assez réussi. Fins et colorés, les décors collent parfaitement à l'ambiance et s'avèrent vraiment étranges la plupart du temps. Cependant, ils ne sont pas vraiment riches en détail, l'arrière plan est un tantinet négligé. D'un autre côté, la gestion des caméras est assez délicate, et les déplacements particulièrement lents du perso ne facilitent pas la tâche. Enfin, il est préférable de baisser le son assez rapidement si l'on ne veut pas risquer de faire des cauchemars... En clair, Freak Out



Lorsqu'on a trouvé la tactique pour battre un ennemi, le combat est presque gagné...



C'est en détruisant le maximum de nanas à gros seins que l'on glane les points nécessaires pour ouvrir les portes.



C'est dans ce niveau spécial et vraiment étrange que l'on choisit quelle porte on veut franchir...



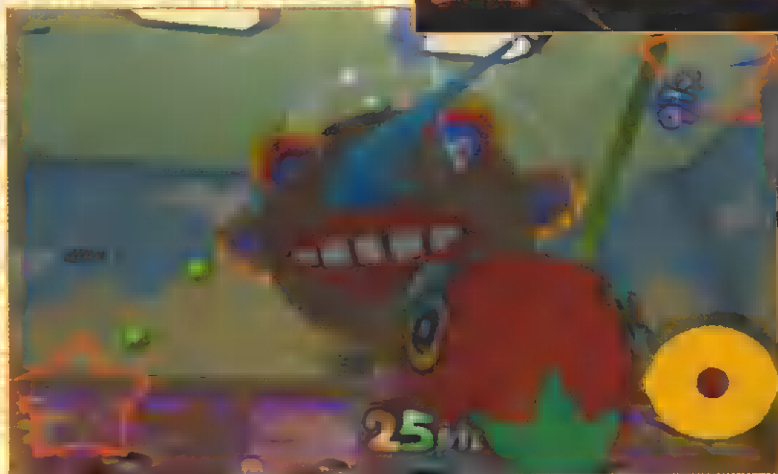
Le jeu est particulièrement riche en effets visuels : feu, décharges électriques, eau...

Si cette boule de gelée vous avale, vous le sentirez passer...

risque fort de diviser les joueurs : certains vont adorer, d'autres vont détester. Mais en tout cas, il risque de ne laisser personne indifférent. Nous, il ne nous a pas vraiment convaincus... ■



Tout est élastique dans le jeu, que ce soit le décor ou les adversaires.



non, mais

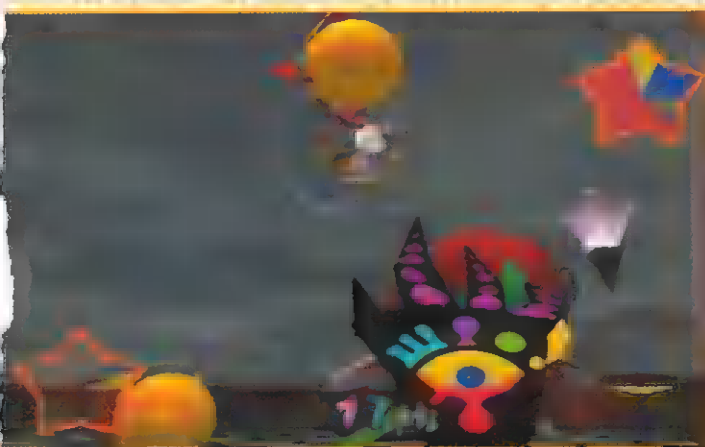
Zano

Je n'ai vraiment pas accroché sur ce Freak Out. Bon, il est carrément surprenant et assez joli, mais beaucoup trop prise de tête. En fait, il se résume à éclater des nanas siliconées pour ouvrir des portes, et à bastonner des boss. De plus, la jouabilité est assez spéciale et complique souvent la situation face à des ennemis plus rapides et mieux équipés. Et les caméras lentes et capricieuses n'aident pas non plus... Le concept plaira sûrement à quelques joueurs. Cependant, s'il y a un titre à essayer absolument avant d'acheter, c'est bien celui-ci.

Le jeu le plus déjanté de la PS2



On a souvent affaire à plusieurs adversaires en même temps. Là, il vaut mieux courir et attaquer au moment opportun.



Certains ennemis volent et vous compliquent donc la tâche car la portée de votre foulard est assez réduite.



oui, mais

Toxic

Freak Out possède une esthétique et un déroulement des plus troublants. Les graphismes sont particulièrement stylisés et les péripéties en cours de jeu dénotent une imagination débordante et parfois un peu « Space » de la part des développeurs. En plus du côté artistique contemporain empreint d'un mauvais goût bien senti, l'intérêt n'est pas évident. Pour tout dire, on s'ennuie ferme au bout de quelques minutes de jeu. Dommage que l'univers déjanté de Freak Out n'ait pas été mieux servi par un peu plus de profondeur.

FREAK OUT

les plus

- un jeu délirant
- original
- visuel agréable

les moins

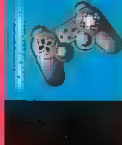
- décors un peu pauvres
- très répétitif
- caméras mal gérées

intérêt

79%

Beaucoup d'originalité et de détails amusants, pas mal de bonnes idées, mais le plaisir n'est pas vraiment au rendez-vous. On s'ennuie assez rapidement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TREASURE
- Éditeur : VIRGIN
- AVENTURE 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



OVERDRIVE

L'Overdrive équivaut au Limit de Final Fantasy VII. La jauge se remplit pendant les combats : après chaque coup envoyé ou encaissé, elle se recharge. Lorsqu'elle est au maximum, vous pouvez lancer une grosse attaque. Mais pour réussir cette technique, il faut accomplir un certain mouvement avec la manette. Si certaines attaques sont faciles à décocher, d'autres sont bien moins évidentes.



Quand vous dirigez Tidus, un curseur passe sur une barre et il faut appuyer sur Rond lorsqu'il se trouve au milieu.



Wakka vous propose une partie de machine à sous. Selon les couleurs obtenues, l'attaque utilisera la force du feu, de la glace, de l'eau ou de la foudre.



Lulu dispose de l'Overdrive le plus difficile à réaliser. Il faut effectuer des rotations avec les sticks analogiques de la manette. Plus vous en ferez, plus le nombre d'attaques sera élevé.



Auron propose un Overdrive inspiré de Bust a Groove. Vous disposez de trois secondes pour effectuer la combinaison de touches.

FINAL FANTASY X

On l'attendait depuis l'annonce de la sortie de la PS2 : ce dixième volet se devait d'offrir un nouveau visage à cette série qui fêtera ses quinze ans en 2002. Tidus est un jeune homme dans le vent. Riche, beau et célèbre, il fait partie de la plus brillante équipe de blitzball de la planète. Ce sport, très en vogue, se rapproche du handball que nous connaissons, avec comme grosse différence qu'il se déroule dans l'eau. Le soir d'un match, la ville est attaquée par une immense créature assez mystérieuse : le Shin. L'attaque de ce monstre surprend tout le monde, car habituellement, les bêtes démoniaques ne s'approchent jamais des territoires civilisés. Aidé d'Auron, Tidus, notre héros au grand cœur, s'en va donc l'affronter. Après la bataille, il se retrouve transporté dans un vaste monde immergé. Après quelques recherches, il apprend que son monde natal fait partie du passé, et qu'il a fait un bond de mille ans dans le futur. Il devra donc tenter de comprendre pourquoi il se retrouve dans cette époque. Les rencontres qu'il fera au fil de l'aventure seront d'une grande utilité. Bien que, comme à son habitude, Square nous offre un scénario très riche et complexe, oubliez tout ce que vous avez vu dans les précédents Final Fantasy : avec ce volet, la saga change radicalement de visage.

Refonte totale

Le jeu se déroule comme dans la plupart des RPG : vous avancez, récoltez diverses informations, et affrontez monstres et autres boss. Les combats interviennent aléatoirement. C'est dans cette phase de jeu que les plus gros changements ont été opérés. Premièrement, il n'y a plus d'ATB. Dans les trois épisodes sur PlayStation, l'Action Time Battle offrait, grâce au facteur temps, des batailles plus dynamiques. Une jauge était affectée à chaque combattant, et lorsqu'elle était pleine, votre perso pouvait lancer une attaque. Ici, le développeur a préféré revenir à un tour à tour plus classique, ceci afin de proposer de grosses innovations. En haut à droite de l'écran se trouve l'ordre d'attaque des combattants, qui permet de gérer au mieux ses troupes. Le menu de chacun offre des possibilités diverses. Vous pouvez comme à l'accoutumée attaquer, utiliser un objet ou vous défendre. Les magies sont également de la partie et représentent quatre éléments (feu, foudre, eau, glace) utilisables pour l'attaque, ainsi que des magies blanches pour la guérison, le soin, etc. Les barres de limite sont toujours présentes mais changent de nom : ce sont désormais les Overdrives, qui vous permettent d'envoyer une super attaque. Utiliser ces pouvoirs au maximum

de leur puissance vous demandera de la rapidité et de la maîtrise (voir encadré). Le Trigger Command est l'une des innovations attachées aux phases de combat. Grâce à cette commande, vous pouvez accomplir une action qui n'a rien à voir avec l'affrontement lui-même.

Les Triggers Commands vous serviront, par exemple, à obtenir des informations ou encore à battre un boss trop difficile (comme celui de la ville du championnat de blitzball) en actionnant la grue qui lui fait face.

Stratégique

Cette nouvelle commande fait que les combats se suivent et ne se ressemblent pas. Mais il n'y a pas que ça ! À chaque gros affrontement, tous les paramètres de jeu doivent être pris en compte, de l'ordre d'attaque aux éléments affectant l'ennemi. Il est du coup très difficile de remporter un combat contre un boss du premier coup. Le changement de personnage est également une des nouveautés de ce Final Fantasy X. Alors que dans le dernier épisode, le changement ne pouvait se faire que dans les menus, ici, vous pouvez le faire à tout moment. Si cette possibilité s'avère pratique au départ lorsqu'un des trois combattants présents à l'écran est mal en point, par la suite, vous verrez que cela devient indispensable pour remporter une manche. Chaque



petit monstre nécessite une technique particulière. Trouver la bonne approche rend les phases de combats vraiment prenantes, profondes et prises de tête, mais quel pied !

Réalisation irréprochable

Graphiquement, si la perfection est difficile à imaginer, il devient ici possible de voir à quoi elle pourrait ressembler. Final Fantasy X est, avec Gran Turismo, le plus beau jeu de la PlayStation 2 ! Entièrement en 3D, les décors fourmillent de petits détails. Cependant, l'intérieur des maisons que vous explorez reste plaqué comme dans les volets de la PSone, et les grandes routes sauvages à parcourir sont assez pauvres en textures. Au niveau des personnages, on constate les mêmes problèmes. Alors que les protagonistes du jeu sont composés d'une grande quantité de polygones, ceux de second ordre s'avèrent bien plus dépouillés. Néanmoins, cet opus compte sans nul doute les plus belles cinématiques visibles à ce jour (comme à chaque fois !). De plus, elles accompagnent parfaitement l'histoire et interviennent sans aucun temps de chargement. Le top donc. Que ce soit pour les graphismes ou le gameplay, Square a peaufiné son nouveau RPG pour satisfaire un maximum de joueurs.

Quelques problèmes

Mais ce premier épisode sur PS2 souffre de quelques défauts susceptibles de nuire au plaisir de la découverte. Tout d'abord, le jeu est beaucoup trop répétitif. Il n'y a pas de donjons à explorer ni d'énigmes ardues, et l'aventure se résume à une série de combats entrecoupés de scènes cinématiques somptueuses et de conversations à rallonge, qui peuvent vite devenir ennuyeuses. D'autant qu'elles ne sont pas toujours intéressantes. Il est clair que l'ajout de voix digitalisées offre un peu plus de vie. Mais ici, deux problèmes se posent. Premièrement, la synchronisation des voix et des mouvements des lèvres laisse à désirer, ensuite le doublage aurait pu être bien meilleur. On se croirait en plein Shibuya (ceux qui connaissent le Japon comprendront). Avec le passage à la 3D, on était en droit de s'attendre à un peu plus de liberté. Ici, impossible d'aller où l'on veut. L'angle de caméra ne peut être modifié, ce qui limite tout de même la profondeur. En fait, on ne fait que suivre les routes dessinées : sur le radar, une flèche vous indique même le chemin à suivre. C'est bien pratique pour éviter de se perdre, mais où passent l'intérêt et la recherche dans tout ça ? ■



oui, mais

Zano

Sincèrement, je ne me suis pas vraiment épaté avec les Final Fantasy sur PlayStation. Et là, je dois avouer que ce nouveau volet sur PS2 ne m'inspire pas énormément. Quel manque de rythme ! Les cinématiques, certes magnifiques, coupent en permanence l'aventure, qui comporte à mon goût trop de combats. Bon, le jeu est une belle prouesse technique, mais il ne captive pas totalement le joueur comme certains volets précédents l'ont fait. Les aficionados de Final Fantasy vont l'apprécier quand même, mais ils reconnaîtront que ce n'est pas le meilleur, loin de là.

Enfin moins fun



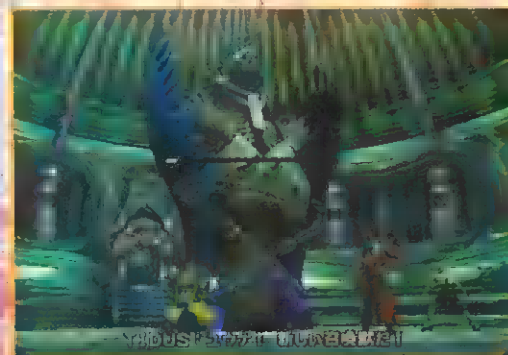
oui, mais...

Kael

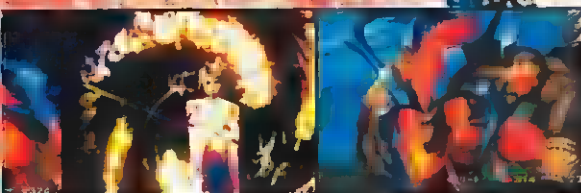
Final Fantasy X est le meilleur RPG de la PS2, c'est indéniable. Mais pour les fans de la saga, ce volet aura du mal à passer. L'histoire, même si elle est intéressante, n'a pas le charme des scénarios précédents. Fini donc le héros rebelle luttant pour la liberté ! De plus, les phases de discussion sont beaucoup trop nombreuses et trop longues. Et comme les combats sont difficiles, il faut les visionner plusieurs fois ! Hormis pour les combats, il n'y a pas de phases de réflexion avec des casse-tête ou de vastes donjons à explorer. On avance, on combat et on écoute. Rien de plus...



Dans ce temple, le Trigger Command sert à parler à l'ennemi. Cela aura pour effet de faire baisser sa défense.

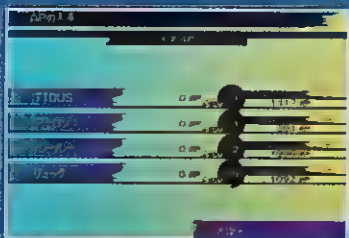


Plus vous avancerez dans le jeu, plus les monstres seront gros et puissants.



LE TABLEAU DES SPHÈRES

Au fil des combats, vous ne gagnerez plus d'expérience, mais du S-level et des sphères. Ces acquisitions vous permettront d'augmenter la puissance de vos personnages. Tout cela s'effectue dans le tableau des sphères de votre menu.



Après une victoire, vous récoltez des sphères et S-level. Ces derniers indiquent le nombre de cases dont vous pouvez avancer sur le tableau des sphères.



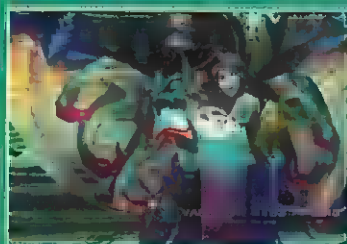
Le tableau des sphères est immense. Le remplir entièrement demandera du temps.



À chaque case, vous pouvez placer une sphère. Vous gagnerez ainsi de la force, de la défense, du MP ou encore du HP.

INVOCATIONS D'EIDOLONS

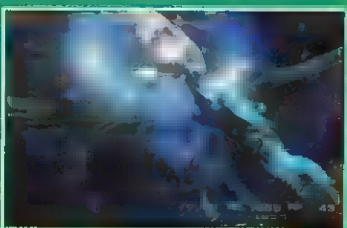
Final Fantasy ne serait pas totalement Final Fantasy sans ses invocations. Dans ce volet, seule Yuna votre magicienne peut les lancer. Lorsque vous appelez un Eidolon, il vient remplacer votre trio de combattants, devenant ainsi un personnage à part entière. Il en existe sept de base : Valfare, Ifrit, Ixion, Shiva, Bahamut, Yojimbo, Anima.



Valfare est un oiseau géant déjà présent dans les autres épisodes (ce n'est pas le seul).



Ifrit figure l'invocation la plus spectaculaire. Il est très puissant et son Overdrive ne laisse pratiquement aucun survivant.



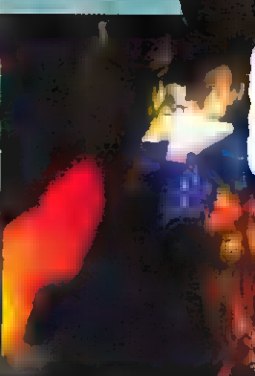
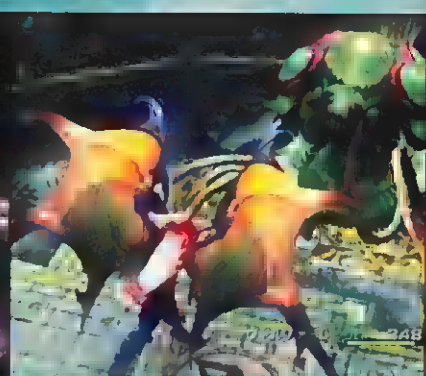
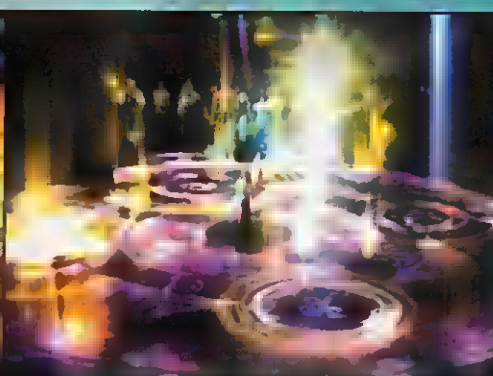
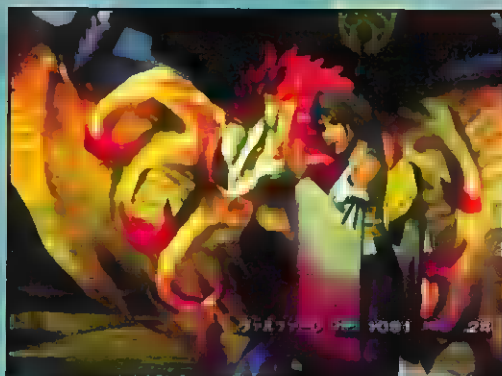
Ixion, la licorne, maîtrise les attaques électriques. Elle s'avérera bien utile à Thunder Plain, une zone que vous devrez traverser.



Les seuls passages réclamant de la déduction sont les temples. Il faut déplacer des cristaux pour ouvrir la route.



Il existe quantité de décors différents. Certains, comme celui-ci, sont détaillés, alors que d'autres frisent le ridicule.

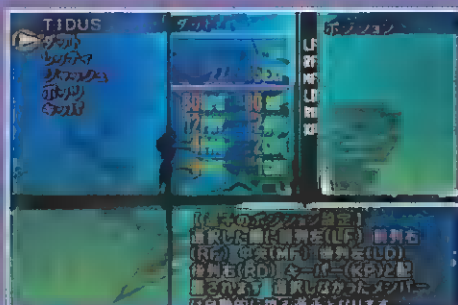


BLITZBALL

Le Blitzball constitue le nouveau mode de cet épisode comme le jeu de carte fut celui de Final Fantasy VIII. Il s'agit en fait d'une sorte de simulation sportive utilisant l'aspect stratégique des RPG. Ce système ressemble d'ailleurs à celui

utilisé dans le mythique Captain Teabara (Olive et Tom) sur Super Nes, mais avec plus de possibilités : lorsque vous actionnez l'une des sphères de sauvegarde, vous avez la possibilité de participer à une compétition. Lorsqu'on a

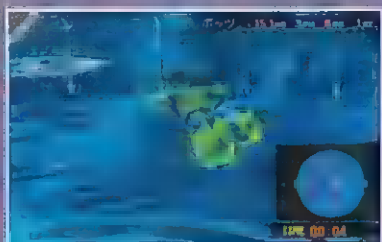
bien compris le principe de ce sport, on ne s'arrête plus ! Ce mode vous invitera à participer à différents tournois et à une ligue, mais vous pourrez aussi faire des matchs d'exhibition.



Chaque joueur possède ses propres caractéristiques qui détermineront ses aptitudes de défense, d'attaque, de passe, de shoot, etc. Les chiffres à l'écran symbolisent ses aptitudes. Le HP (Hit Point) représente l'endurance, il baisse constamment. Le SPD (Speed Point) indique la vitesse : plus le chiffre est haut, plus votre joueur va vite. Le Salary représente votre fortune, c'est-à-dire la somme dont vous disposez et qui vous permet d'acheter des joueurs. Enfin, le LV (Level) précise votre niveau d'expérience.

En attaque

- **PHY (physical)** : le nombre de dommages qu'il est possible d'infliger à l'adversaire.
- **PAS (pass)** : votre puissance pour la passe.
- **SHT (Shoot)** : votre puissance de tir.



Lorsque vous avez la balle, utilisez votre radar pour vous déplacer vers des zones sans défenseur.



Lorsque vous effectuez une passe, l'ordinateur prendra en compte le nombre d'adversaires vous faisant face ainsi que vos points de PAS.



Pour tirer, il faut se trouver à proximité des cages. Plus la distance est courte, plus vos chances de marquer sont grandes. Le nombre de points de SHT est également très important.

En défense

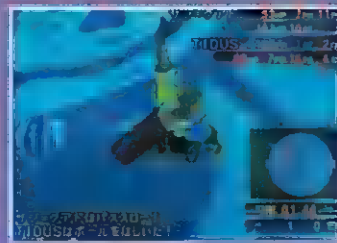
- **ATK (Attaque)** : l'attaque détermine vos chances de vol de la balle.
- **GUT (Cut-off)** : le Cut-off représente vos chances d'interception de la balle.
- **CAT (Catching)** : seulement pour le gardien de but, il détermine vos chances d'arrêter les tirs.



Lorsque l'adversaire est en possession de la balle, vous devez placer le maximum de joueurs sur ses chemins.



Vos joueurs ont la possibilité de tenter un vol de balle. C'est là que vos points d'ATK entrent en jeu.



Si l'adversaire fait une passe, vos joueurs tenteront d'arrêter la balle. Vos points de CAT influent sur vos chances de réussite.



les plus

- les graphismes
- le système de combats
- l'aspect stratégique
- le blitzball

les moins

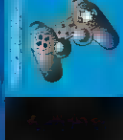
- répétitif
- différent des autres FF

intérêt

90%

Après un décevant The Bouncer, Square nous prouve qu'il est capable du meilleur sur la PS2. Cependant, FF perd de son charme originel avec ce volet.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



LES TECHNIQUES DU COYOTE

Pour tenter de voler les moutons et attraper Bip-bip, le coyote fait preuve de beaucoup d'imagination. Il maîtrise l'art du camouflage et manie les explosifs avec dextérité (euh, pas toujours)... Bref, il trouve toujours une solution pour remédier à ses problèmes.



Un grand classique : la technique du luison.



Bien trouvé, le ventilateur pour faire avancer le radeau !



Indispensable : le sèche-cheveux pour dégeler son pote Boffy.

SHEEP, DOG N'

Qui ne connaît pas le célèbre Coyote et son éternelle proie Bip-Bip, protagonistes d'un des cartoons les plus célèbres au monde... Ce jeu vous propose de vous mettre à la place du Coyote pour tenter de voler les moutons de Sam, comme dans les épisodes récents du dessin animé. Cependant, la tâche s'annonce ardue, et il va falloir faire preuve d'une bonne dose d'imagination pour déjouer la surveillance du chien de berger. L'action se déroule dans seize zones différentes, où vous devrez à chaque fois voler un mouton. Il faudra analyser le terrain et la zone de surveillance visuelle du chien, mais aussi exploiter astucieusement les divers objets mis à votre disposition. Heureusement, Daffy Duck viendra de temps en temps vous glisser quelques conseils...

Bon enfant

L'humour et l'ambiance du dessin animé ont été vraiment bien respectés. Ainsi, on retrouve avec grand plaisir nombre des mimiques du Coyote lorsqu'il se prend des gamelles ou se dynamite, et le style des décors nous plonge presque dans le dessin animé. Fidèle à lui-même, le Coyote peut se servir d'accessoires divers et variés, mais il garde bien sûr un faible pour les explosifs et les moyens de propul-

sion à haut risque. Bref, on sourit souvent, et pour peu que l'on adore la série on prend un malin plaisir à mettre l'anti-héros en difficulté, rien que pour voir la tête qu'il va faire. Soulignons également l'effort porté sur les voix. Par exemple, Porchy et Daffy ont vraiment les voix des dessins animés (ou alors elles sont très bien imitées)...

Un simple casse-tête

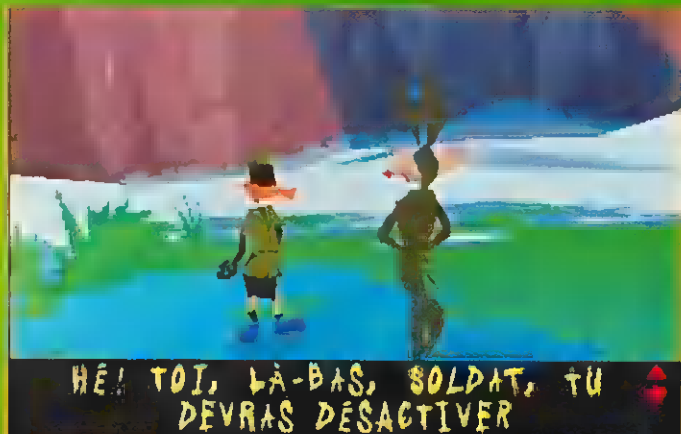
Pour piquer les moutons de Sam, il sera souvent nécessaire de faire fonctionner votre matière grise, et plus on avance dans le jeu, plus les niveaux deviennent complexes et piégés. Utiliser les divers objets à bon escient s'avère donc primordial. Ainsi, les salades serviront à attirer les ovins, et il sera possible de s'adonner aux joies du saut à l'élastique, de planer grâce à une fusée, ou bien de jouer de la flûte magique pour charmer le chien de berger... Vous pourrez également faire joujou avec de la dynamite et toutes sortes de trampolines... Vous constaterez que le maniement du perso et l'utilisation des divers objets sont ultra-simples. Seule la caméra manuelle pose quelques problèmes de temps à autre. Bref, ce Sheep, Dog n' Wolf est une réussite sur de nombreux plans. On s'y amuse beaucoup sans trop se prendre la tête, vous auriez tort de vous en priver... ■



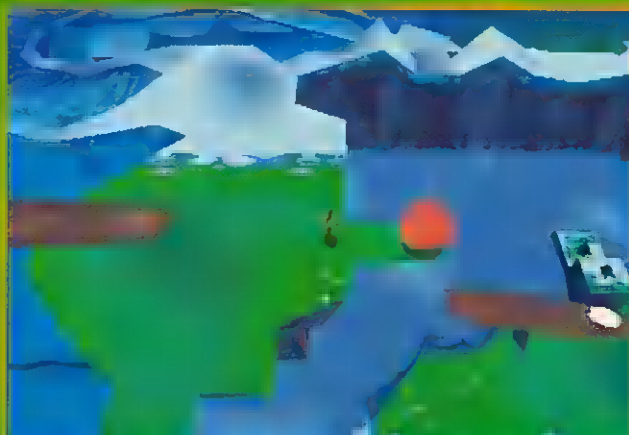
Quand Sam vous attrape, ça fait mal !



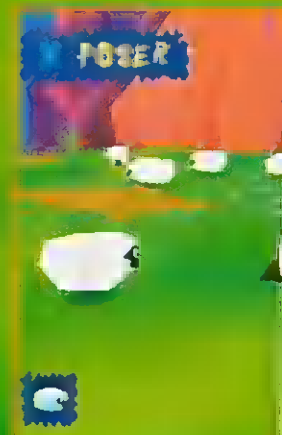
Fidèle au dessin animé



Daffy vous donne des conseils avant et pendant chaque mission.



Quelquefois, la caméra recule pour donner une vision d'ensemble.



WOLF



Pour terminer un niveau, il faut se placer dans le cercle avec le mouton que l'on vient de dérober.



Quelquefois, le mouton ne peut emprunter le même chemin que vous. Mais il y a toujours une solution...



Grâce aux salades, le Coyote peut attirer les moutons hors du champ de vision ■ Sam (symbolisé par l'icône en haut à droite).



oui!

Gia

Sheep Dog n' Wolf est bien le premier cartoon qui arrive à me soutirer des éclats de rire! Les déboires du jumeau du coyote m'ont pliée de rire. Plus le sort s'acharne sur lui, plus j'en rigole. Les expressions de son visage, les mimiques délirantes, les bruitages infernaux, tout dans le jeu a été reproduit dans l'esprit cartoon, les pixels en plus, jusqu'aux couleurs choisies. Même ■ le dessin animé original n'est pas très connu en France, les fans des héros Warner y trouveront leur compte. Toutefois, certaines énigmes restent un peu trop compliquées à résoudre. Souvent pas très logiques, elles demandent aussi une grande dextérité et un timing étudié.



les plus

- l'humour
- l'originalité
- le style cartoon

les moins

- la caméra imprécise

intérêt

86%

On s'amuse beaucoup avec ce titre, même ■ les niveaux se suivent ■ se ressemblent un peu trop...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- AVENTURE
- JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

oui!

Zano

Voilà un bon petit jeu pour se divertir! Bon, ce n'est pas un chef-d'œuvre sur le plan du visuel et du son, mais on retrouve l'ambiance et le style du dessin animé. D'autre part, on se bagarre souvent avec la caméra, ce qui est un peu dommage. Mais les mouvements et mimiques du Coyote sont nombreux et très réussis, ■ beaucoup de passages valent le détour. Franchement, on s'amuse beaucoup. Pourtant, il est clair que ce jeu ne plaira pas à tout le monde. Il faut aimer la série ■ le genre pour vraiment accrocher...



LE SAUVETEUR AU GRAND CŒUR

Voici quelques exemples de sauvetage qu'il va falloir exécuter pour venir à bout des missions de ce City Crisis. La poursuite demande une grande précision d'exécution. Il ne vous rest plus qu'à vous transformer en héros pour finir ce jeu.



Vous allez devoir éteindre le feu qui a pris dans l'école. Sauvez les enfants sur le toit.



Le chien doit être récupéré, ainsi que son maître.



Dans cette mission, il faut éteindre le feu sur l'hélicoptère. Sauvez les passagers qui sortent au fur et à mesure.



La mission poursuite s'achève lorsque le bus est arrêté. Votre faisceau lumineux a attiré les patrouilles police.

CITY CRISIS

City Crisis vous propose de faire ressortir la fibre héroïque qui sommeille en vous. À bord d'hélicoptères d'intervention spéciale, vous allez devoir éteindre des sinistres qui menacent certains endroits clefs de grandes agglomérations. Le jeu ne se contente pas de vous transformer en pompier des airs, mais vous oblige également à venir en aide à des civils en perdition. Un système de treuil va vous permettre de récupérer les pauvres humains avant qu'ils ne soient la proie des flammes. Les menus sont assez succincts. Un mode entraînement va vous permettre de bien prendre en main les commandes des hélicos pour réussir aux mieux les figures imposées. Trois engins sont disponibles dès le départ. Choisissez le vôtre en fonction de vos préfé-

rences de pilotage. Le mode mission est le gros morceau de City Crisis. Trois types de mission différentes vous sont proposés. Le mode sauvetage vous oblige à circonscrire des feux et récupérer des civils. Réalisez un maximum de points en un minimum de temps pour accéder à des niveaux de difficultés supplémentaires. Le mode poursuite vous propose d'aider la police à arrêter des criminels en fuite dans une voiture. Prenez-les en chasse et utilisez les projecteurs de votre hélico pour éclairer les renégats et aider les voitures de police à l'appréhender.

SOS ville en danger

Un mode contre la montre va permettre aux plus rapides pilotes de prouver leur virtuosité en réalisant un parcours balisé en un minimum

de temps. Une fois de bon score et le bon temps réalisés dans les premières missions, vous accédez à des passages plus complexes ainsi qu'au mode sauvetage final. Toutes les compétences les plus précises sont requises pour venir à bout de cette mission spéciale.

L'ensemble des options du jeu apporte un confort indéniable. L'affichage en cours de missions vous permet de vous tenir au courant de l'avancement de votre tâche. Les hélicoptères possèdent un certain nombre de gadgets permettant de venir à bout des flammes. Il vous faudra pratiquer chaque modèle proposé pour déterminer exactement ses particularités. L'ensemble des informations essentielles au bon déroulement du jeu vous sont proposées au cours des épreuves imposées.



Le time attack se décline de jour et de nuit. Choisissez le bon hélico pour gagner du temps.



Les chevaliers du ciel



Il faut être très précis dans le lâcher d'eau. Vous gagnerez un temps précieux.

Les missiles sont très pratiques pour éteindre les feux les plus importants.



C'est la tour infernale. Utilisez tous vos missiles pour venir à bout du sinistre.



Évitez la grande roue en passant au-dessus du parc d'attractions.



Les missions de nuit sont délicates à gérer. Il faut prendre des repères.



Le mode entraînement est là pour vous permettre de bien prendre en main les commandes.



La maniabilité demande un temps d'adaptation. Les deux sticks analogiques servent pour la hauteur et la profondeur de votre action.



non!

Kael

City Crisis offre un concept pour le moins inédit. Contrôler un hélicoptère ■ sauver les gens en détresse s'avère être une idée bien sympathique. Mais parallèlement à ce concept, c'est la réalisation globale qui fait défaut. Graphiquement, on est loin des productions actuelles. Les textures sont atroces ■ l'artout identiques. Mais plus que cela, c'est la jouabilité qui fait le plus défaut à ce titre : l'hélico est pratiquement incontrôlable. Un comble, compte tenu que la rapidité d'action est de mise. En bref, passez votre chemin, il n'y a pas grand-chose à voir.



non, non, non!

Toxic

City Crisis ne possède pas beaucoup d'atouts dans sa manche ! Les graphismes ne sont vraiment pas folichons et l'animation pas particulièrement fluide. La réalisation est très au-dessous de ce qu'il est possible d'espérer sur PS2 ces temps-ci. Les modes de jeu sont en nombre trop réduit et ne proposent qu'une durée de vie limitée. Les challenges ne varient pas assez et l'ennui gagne vite. Au final, City Crisis ne mérite guère un investissement financier de votre part.



les plus

- Le scénario sympa
- Votre côté justicier

les moins

- Les graphismes moyens
- L'animation
- La durée de vie

intérêt

72%

Peu de joueurs trouveront de quoi s'amuser avec ce City Crisis. Une bonne idée de départ, desservie par une réalisation bidon.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : SYSCOM
- Éditeur : TAKE 2
- « JEU CATASTROPHE »
- JOUEUR
- Difficulté : BIEN BASSE

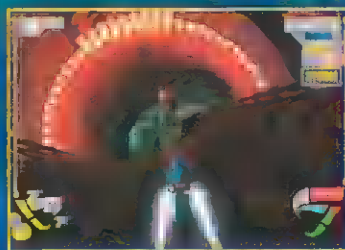


LES COURSES

Les courses d'Extreme G 3 vont vous proposer un certain nombre de passages obligés. Pour remporter la victoire finale, il va falloir mettre toutes les chances de votre côté. Voici quelques moments forts des courses et des petits conseils pour vous aider à devenir un champion.



Il va falloir régulièrement faire le plein de booster pour rattraper vos adversaires.



Les circuits réservent des surprises. Les loopings sont délicats à gérer. Ne changez pas de direction brusquement!



Achetez des armes pour éliminer les autres concurrents. Le retrobooster vous aidera à déstabiliser les pilotes les plus acharnés.



Le championnat demande la régularité. Il faut assurer la pole position pour accéder aux épreuves plus délicates.

EXTREME G RACING 3

Tous les fans de jeux de courses folles connaissent déjà Extreme G. Pour les ignorants dans ce domaine, ou tout simplement ceux qui ne connaissent pas la ludothèque de la N64, sachez que Extreme G met en scène des motos futuristes capables de vitesses hallucinantes sur des circuits sinueux et pleins de dénivellations vertigineuses. Le premier écran de sélection permet de déterminer le nombre de joueurs et de configurer les premières options. Une fois une carrière de motard engagée, vous allez devoir choisir une écurie parmi les six proposées. Chacune de ces équipes possède des aptitudes particulières à même de vous séduire et de correspondre à vos aspirations. Vous devez également sélectionner un des deux pilotes proposés. Le mode arcade vous demande de réaliser la pole position dans une série de circuits imposés ainsi de débloquent de nouveaux tracés. Dans ce mode, tout est agencé de manière à rouler

le plus vite possible sans se soucier d'une quelconque stratégie de course, seul le résultat final comptant.

Le championnat des as

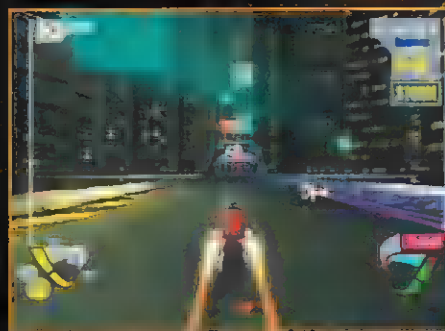
Le mode championnat constitue une véritable singularité et la principale attraction d'Extreme G 3. Vous allez devoir réaliser des exploits dans des séries successives de trois courses. L'erreur n'est pas autorisée et il faut impérativement assurer un très bon classement pour espérer accéder à une nouvelle série de trois courses. Ce mode demande beaucoup de sang-froid et une bonne connaissance de la topographie des circuits. Pour figurer en bonne position, il faut avoir réussi la plupart des tracés en mode arcade. Une victoire dans le mode championnat rapporte une certaine somme d'argent, qui devient de plus en plus importante à mesure que vous progressez dans la compétition. Cet argent va vous permettre de vous procurer de nou-

veaux armements pour faire face aux attaques de vos adversaires. Vous pourrez aussi optimiser les capacités de votre moto en vous procurant un moteur plus performant.

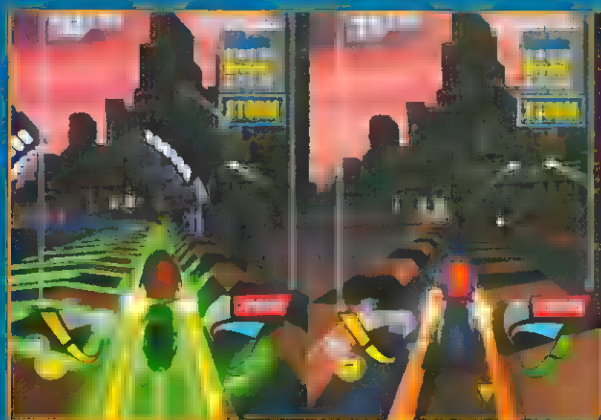
À l'aise sur les bolides

Un mode de jeu contre la montre va permettre aux pilotes les plus véloce de battre des records du tour sur l'ensemble des circuits proposés. Les options confèrent au jeu un confort indéniable et la possibilité de « customiser » les véhicules apporte une liberté supplémentaire. Les modes 2 joueurs se déclinent en deux versions: vous pourrez jouer en coopération ou bien en opposition. Les parties gagnent en intérêt lorsque deux joueurs peuvent s'éclater en écran splitté. Les courses se déroulent dans des environnements variés et la possibilité d'utiliser des armes pour diminuer les capacités de vos adversaires donne un aspect survolté aux courses. ■

La vitesse du diable!



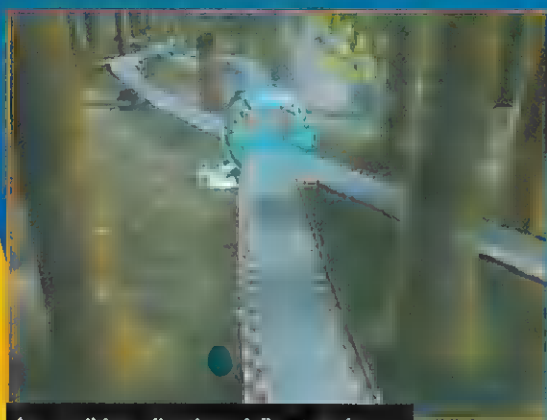
Mégalopolis n'est pas un circuit facile. Les premiers tours de roues sont délicats.



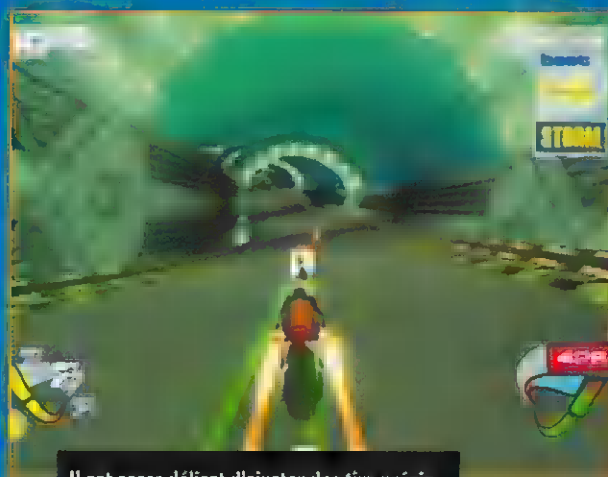
Les modes 2 joueurs assurent de bons moments d'éclate.



Il y a de belles montées et de belles descentes dans Extreme G 3. Les nerfs sont mis à rude épreuve.



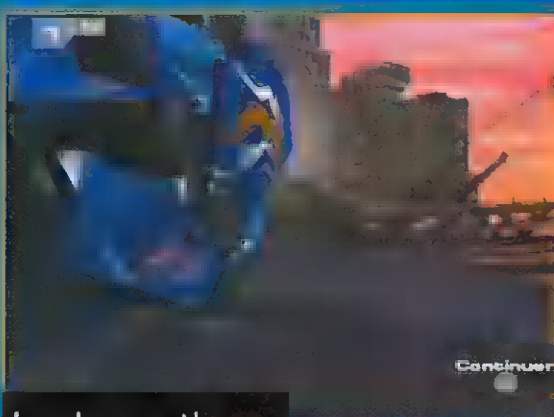
Les conditions climatiques influent sur le pilotage. Les effets de pluie sont de qualité.



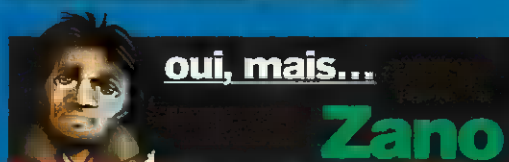
Il est assez délicat d'ajuster des tirs précis en assurant une conduite de qualité.



En mode contre la montre, il est important de bien connaître les tracés du circuit.



Les replays assurent le spectacle à la fin des courses.



oui, mais...

Zano

J'aime ces jeux bien speed ! Mais cet Extreme G n'est pas entièrement satisfaisant. Si les décors sont bien ficelés et stylés, ils ne sont pas d'une finesse extrême. Pad en main, c'est amusant, sans plus... Les bécanes se conduisent bien, mais manquent quand même de précision et se révèlent assez avaries en sensations. Bref, ça va vite et c'est tout. Mais bon... en attendant WipeOut, les adeptes de courses futuristes passeront un bon moment, sans vraiment sauter au plafond...



Vous devrez conduire sous l'eau. Les décors sont agréables.



oui, mais...

Toxic

Extreme G 3 est un jeu vraiment dynamique ! La vitesse d'animation est par moments proprement extraordinaire. Par contre, on trouve quelques ralentissements impardonnables lors des regroupements, et les graphismes sont un peu froids. Il est évident que ce titre fait partie de la première génération de jeux PS2 : les effets d'escaliers et les scintillements nuisent au confort visuel. Les modes de jeu sont peu originaux et une certaine lassitude s'installe au bout de quelques heures. Un bon jeu, qui ne prend pas de risques, mais assure quelques sensations fortes.



les plus

- des animations délirantes
- des circuits variés
- une bande-son bien sentie

les moins

- l'intérêt limité
- des ralentissements
- trop peu de créativité

intérêt

88%

Une réalisation correcte et une bonne animation caractérisent ce jeu d'Acclaim. Cependant, il ne propose pas assez de challenges originaux.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSES DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

READY 2 RUMBLE 2

Ready 2 Rumble Boxing Round 2 nous avait bien amusé sur DC et PS2. La GBA étant une machine incontournable pour les éditeurs, il était normal qu'on ait droit à une version portable de ce titre. Quelles ruses ont encore dû utiliser les développeurs pour nous donner l'impression d'une version de salon, surtout, ont-elles abouti?... Petit rappel. R2R est un jeu de boxe fantaisiste, dans lequel les persos peuvent de temps

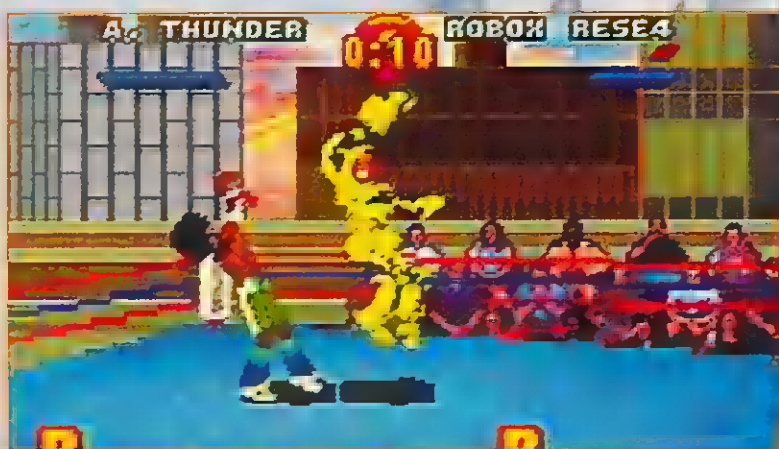
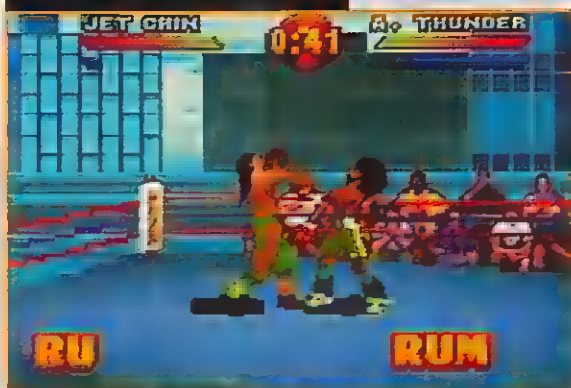
à autre entrer dans un état de transe qui les rend plus rapides et plus puissants: c'est le « Rumble ». À chaque bon coup porté, ou en provoquant l'adversaire, on récupère une lettre de ce mot. Et lorsqu'on les a toutes collectées, on peut déclencher une furie dévastatrice qui, bien exécutée, peut éjecter du ring l'adversaire. Cette version GBA propose trois modes: arcade (qui permet de débloquent petit à petit tous les personnages), championnat (qui propose de faire carrière dans le Rumble Boxing), et enfin le mode survie (dont l'intitulé est suffisamment clair - encore que...).

Ça vaut quoi, alors ?

En fait, tous les ingrédients de la version de salon sont réunis. Les programmeurs ont même reproduit un petit effet de perspective afin de retranscrire la sensation de liberté que procure une vraie 3D. Un effet qu'il va falloir s'habituer à trouver sur la machine. Les problèmes de R2R sur GBA sont sa jouabilité et l'absence cruelle de rythme dans les

combats. Ça manque de punch! Et comme ces paramètres étaient les ingrédients de base qui avaient fait la réussite du titre sur les autres machines, ben ce coup-là, c'est un peu raté... ■

Afro Thunder à perdu son punch et sa rapidité dans cette version. Snif...



Le dragon punch de Robox est redoutable!

Sacré manque de punch!



Shaq O'Neal en plein Rumble furie!



La Game Boy Advance est sous les projecteurs en ce moment, et ce n'est pas une raison pour relâcher sa vigilance quant aux softs. Ready 2 Rumble 2 est un très bon exemple. Un soft alléchant qu'on achèterait les yeux fermés, tant on s'est éclaté sur les versions de salon. Hop, hop, hop! Que nenni, mauvaise nouvelle! Les développeurs n'ont pas exploité l'option link pour jouer à plusieurs. Ensuite, ils n'ont semble-t-il pas assez travaillé la jouabilité, définitivement trop lente. Enfin, les combats sont beaucoup trop difficiles et confus. Tout cela est bien dommage. Mais qu'on se rassure, l'odyssée de la GBA ne fait que commencer...



les plus

- onze persos amusants

les moins

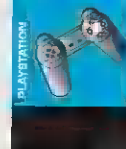
- la maniabilité moyenne
- le mauvais rythme de jeu
- pas de mode multijoueur

intérêt

65%

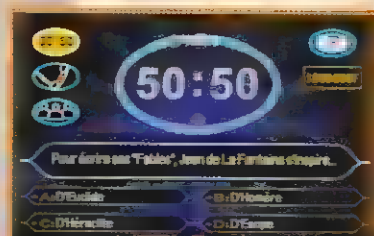
Ready 2 Rumble a perdu de son charme sur GBA. Maniabilité moyenne, rythme un peu mou... Et puis réaliser un enchaînement tient de la magie. Quel dommage...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CRAWFISH
- Éditeur : UBI SOFT
- BOXE FANTAISISTE
- 1 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



test

QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?



Quand on bloque sur une question, on peut faire appel à l'un de ses trois jokers: le 50/50, le coup de téléphone à un ami ou l'appel au vote du public.



Au fur et à mesure que l'on grimpe dans la pyramide des prix, le décor (qui ne contient ni joueur, ni public) devient de plus en plus sombre.

On savait la France à l'abri des nuages radioactifs, de la vache folle et même de la connerie, mais voilà qu'arrive l'adaptation du jeu star de TF1 sur PlayStation: « Qui veut gagner des millions », et en version officielle s'il vous plaît! Lancé l'an passé pour la première fois en France, le jeu télévisé est connu un succès phénoménal. Pas étonnant, donc, de le voir débarquer sur une console. En Angleterre, le pays des grandes oreilles et des nez rouges, le jeu vidéo a dépassé les ventes de Tomb Raider! Comme quoi, un paquet de pognon, même virtuel, est toujours plus attirant qu'un bon 95 C (virtuel lui aussi, hélas).

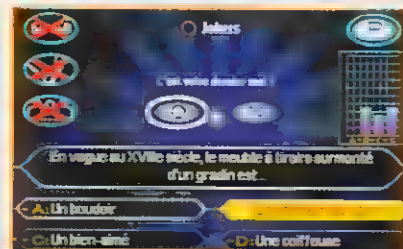
Quatre millions dans le vent

Le principe de « Qui veut gagner des millions » est très simple: répondre successivement à quinze questions et empocher ainsi quatre millions de francs. Il existe deux paliers. L'un à 10 000 francs, l'autre à 300 000 francs. Dès lors que vous atteignez un palier, vous êtes certain de repartir avec le montant correspondant, même si, par la suite, vous donnez une mauvaise

réponse. Tout comme dans l'émission TV, il existe trois jokers, que vous pouvez utiliser à tout instant de la partie: le 50/50, le coup de fil à un ami et le vote du public. Avec le 50/50, l'ordinateur retire de l'écran deux mauvaises réponses. Le coup de fil à un ami est plutôt bien fait: vous passez un coup de téléphone virtuel à un ami qui vous donne une réponse (pas toujours juste). À cette occasion, les voix, en français, sont bien fichues et – il faut bien le reconnaître –, plutôt amusantes. Enfin, l'avis du public est le résultat d'un sondage passé auprès de 100 personnes. Là encore, les réponses ne sont pas toujours exactes. À utiliser avec prudence, donc!

Le dernier mot

« Qui veut gagner des millions », vous vous en doutez, n'est pas un jeu qui s'adresse aux joueurs purs et durs: difficile de faire croire à un hard-core gamer qu'il va tremper sa chemise en jouant avec ce jeu. Non! « Qui veut gagner des millions » vise avant tout un public large: familles, enfants, retraités et fraises Tagada. En ce sens, c'est réussi. Et c'est notre dernier mot. ■

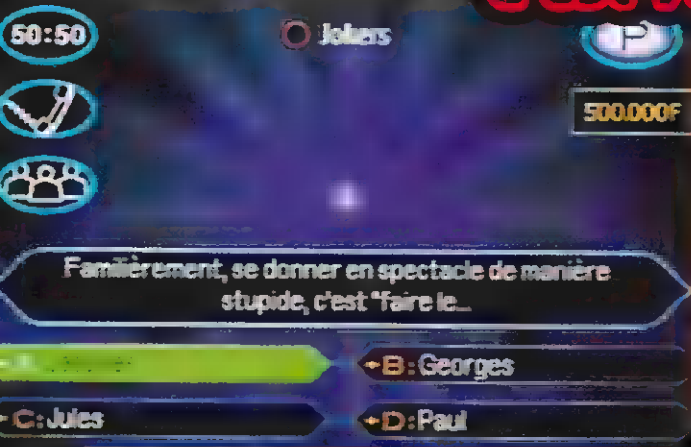


Question à 4 millions, et plus de jaker! Le suspense est total!



oui, mais...
Niiico
Si vous pensez que Roger est le prénom de Reagan, ancien président des États-Unis, ce jeu n'est pas fait pour vous: continuez à griller les aliens avec votre laser, vous êtes fait pour ça (et uniquement pour ça). « Qui veut gagner des millions » n'est pas un mauvais jeu sur PlayStation. Il est comme l'émission: on la regarde ou on ne la regarde pas. Si vous regardez le jeu sur TF1, vous l'appréciez également sur votre PlayStation.

C'est votre dernier mot?



Les questions, comme dans l'émission télévisée, sont parfois très simples. Nous sommes pourtant sur une question à 500 000 francs.



Voici ce qui arrive quand on remporte le gros lot. Dommage, il n'est que virtuel.



les plus

- doublages de bonne qualité
- on se prend au jeu

les moins

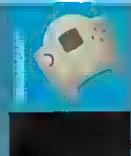
- impossible de virer Foucault
- des animations inutiles
- beaucoup de temps morts
- on gagne de l'argent virtuel

intérêt

80%

Un jeu identique à l'émission de TF1: on aime ou on n'aime pas, il n'y a pas de juste milieu. À réserver au grand public.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: HOTHOUSE
- Éditeur: EIDOS
- TYPE: QUESTIONS DÉBILES
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté: PROGRESSIVE



OUTTRIGGER

CARTOUCHES ET GROS DÉGÂTS

Le spectacle que réserve Outrigger risque fort d'impressionner bon nombre d'âmes sensibles. Il est parfois difficile de garder son sang-froid devant cette débauche d'effets spéciaux et de violence gratuite.



La visée thermique permet de repérer vos opposants à travers les murs. Bien pratique pour contrer les embuscades.



Voici un face à face qui risque fort de tourner court !



Une charge héroïque à travers les tirs ennemis.



La mitrailleuse propose des tirs en rafale du plus bel effet. C'est Hollywood !

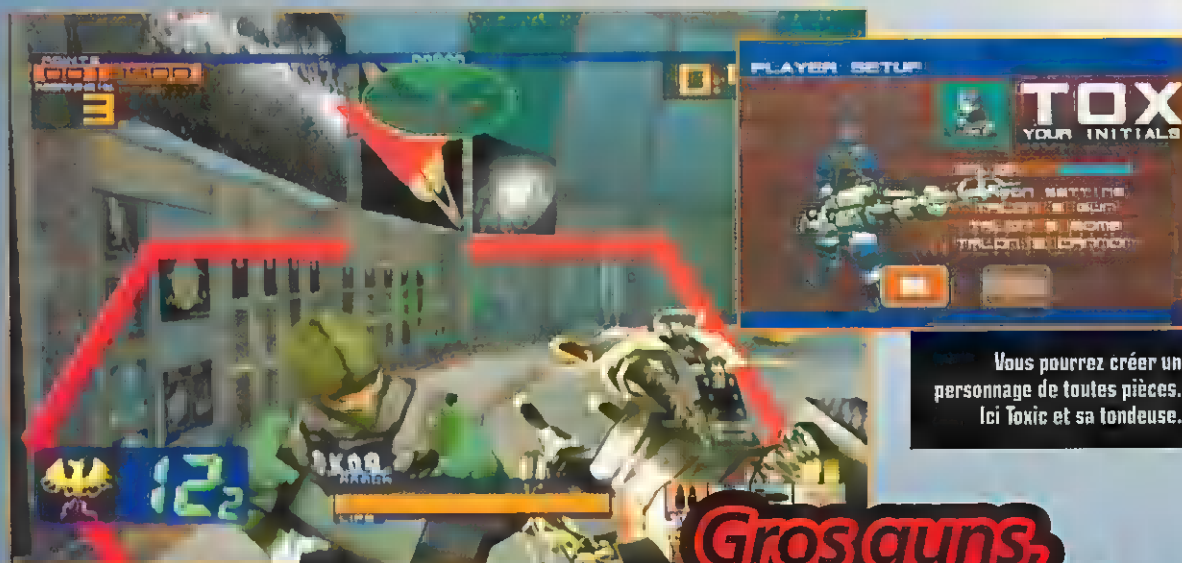
La Dreamcast est vraiment gâtée en ce qui concerne les jeux d'action ! Voici venir Outrigger, un pur défouloir pour âmes violentes dans lequel vous vous retrouvez propulsé dans un univers sans foi ni loi, où seules comptent la rapidité de vos mouvements et la précision de vos tirs. Vous devez, dans une série d'arènes plus ou moins vastes, blaster tous les adversaires qui se mettent sur votre passage, sachant que vous disposez pour suivre votre action de deux vues, l'une subjective et l'autre à la troisième personne. À partir de là, vous devrez tirer dans tous les sens tout en récupérant des bonus d'armement et de soin. Vous commencez par choisir un mode de jeu. Le mode

arcade se décompose en différents niveaux de difficulté, dont un didacticiel qui vous facilite la prise en main et vous explique les finesses de l'art du blast, ■ trois autres niveaux vous imposant des combats en temps limité. À vous de dégommer ■ plus de gars possible pour changer d'arène et progresser. Le mode versus propose à plusieurs joueurs (quatre au maximum) de s'affronter sur un écran splitté, et de s'en mettre plein la tronche dans une atmosphère bien déjantée.

Toujours plus loin dans la violence

Le mode mission relance sérieusement la durée de vie de cet Outrigger. Après avoir choisi un niveau de difficulté parmi les trois

disponibles, vous devez remplir un certain nombre de figures imposées qui vous vaudront des récompenses et vous rapporteront des bonus valables pour l'ensemble des autres modes de jeu. Le but est de franchir les étapes les unes après les autres jusqu'à l'ultime mission. Les situations sont variées et demandent une parfaite maîtrise des déplacements et du maniement des armes. Vous pourrez aussi créer un combattant de toutes pièces grâce au mode correspondant, et les options accessibles au début de ■ partie vous offriront de configurer la manette selon vos moindres désirs, ainsi que de régler les orientations audiovisuelles de la partie. Le confort de jeu s'en trouve décuplé et les sensations gagnent en intensité. ■



Vous pourrez créer un personnage de toutes pièces. Ici Toxic et sa tondeuse.

Gros guns, petits cerveaux...

La vue subjective offre des sensations particulièrement extrêmes.



Le mode multijoueur procure de belles émotions.



Une explosion parmi tant d'autres. Ne restez pas à proximité !

Le lance-flammes envoie grave! Personne ne lui résiste au corps à corps.



Prendre un missile dans les dents n'est jamais très agréable. Démonstration.



Une bonne charge directe vaut parfois mieux que toutes les stratégies d'approche (© Rocco Siffredi, 2001).

Les décors sont soignés et détaillés.



bon, mais court! Toxic

Outtrigger possède de très impressionnantes qualités graphiques. Les textures sont fines et les détails soignés, l'animation ultra-dynamique propose des séquences à couper le souffle, et l'action y est vraiment haletante! Reste que les modes de jeu pèchent par leur classicisme ■ leur manque de variété, et que ■ mode réseau, indispensable à toute partie multijoueur d'anthologie, fait défaut. La prise en main n'est pas évidente et il faut un temps d'adaptation pour évoluer dans les différents niveaux. Au final, quelques imprécisions demeurent et limitent sérieusement la liberté d'action. Outtrigger est un beau jeu, mais il se contente d'enfoncer des portes ouvertes sans grand génie.



Pas de quartier! Évitez de faire des sentiments, votre victoire en dépend.



Les personnes sensibles ne doivent pas essayer Outtrigger sous peine de troubles psychiques graves!

oui, mais... Kael

Voilà un jeu bien bourrin à mi-chemin entre Unreal Tournament et Virtual On. Les missions sont très nombreuses et pas toujours évidentes à accomplir. Graphiquement, cette version Dreamcast est identique à l'arcade, mais elle souffre d'un gros défaut de jouabilité. Le stick et la croix servant à se déplacer, on se doit de tenir la manette de deux manières différentes. À la souris, les choses s'améliorent. Cependant, une option pour régler sa sensibilité aurait été bienvenue.

OUTTRIGGER les plus

- les graphismes léchés
- l'animation de folie
- les armes variées

les moins

- le peu d'originalité
- la prise en main délicate

intérêt

86%

La réalisation est vraiment fine et le rythme plus que soutenu, mais les modes de jeu ne vous tiendront pas en haleine très longtemps. Et pas de mode réseau...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : CRI
- Éditeur : SEGA
- BEAT THEM ALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

test



CART FURY

Voici, un titre venant tout droit des US, qui propose aux amateurs de courses sauvages de s'adonner aux joies de cette discipline assez spéciale. À mi-chemin entre de la F1 et le Destruction Derby, ce jeu de caisses offre un pilotage agressif et une ambiance assez brutale. Dès

qu'on lance le CD, on sait tout de suite qu'il est l'œuvre des Ricains: menus et voix typés sont dignes d'un NBA Jam... Grâce à la licence officielle du championnat Cart américain, on peut retrouver les vrais pilotes et les vraies voitures... des précédentes années. Côté modes de jeu, on peut varier les plaisirs entre un mode arcade très

arcade, un mode championnat très long, un mode simu également très arcade, et des mini-jeux pas drôles. Pad en main, ce n'est pas l'extase: on ne sent pas réellement sa voiture, et on passe la majeure partie de son temps à fond de sixième en train de slalomer entre les débris des autres caisses. Pour pimenter le tout, on dispose d'un boost et d'un méga-boost, avec lesquels on frise les 400 km/h (et ça va très vite à l'écran!). Dommage que l'animation ne suive pas et que de nombreux ralentissements viennent perturber les courses. Sur le plan sonore, c'est très étrange: les bruits ne semblent pas vraiment coïncider avec ce qui se passe à l'écran! Et le son des moteurs est correct, le reste laisse vraiment à désirer. Bref, vous l'aurez compris, il est préférable de passer à côté de ce titre. Les quelques secrets à débloquent et les jolies filles siliconées qui dansent sur le podium ne suffisent pas à motiver... ■



La majorité des virages peuvent être pris en dérapage, sans rétrograder.

Le super-boost s'obtient en battant le record du tour.



Le point fort du titre: des cartons spectaculaires et fréquents!



Vaut-il vraiment le coup de remporter le championnat?



Plusieurs mini-jeux sont proposés. Ici, il faut tenter de rester sur la ligne.



Aujourd'hui, dans la salle de test de Consoles+, tournaient côte à côte GT3 et Cart Fury. Pas besoin de vous faire un dessin... Visuellement, ce dernier est très nettement en dessous de la majeure partie des jeux de caisses PS2. L'ensemble manque vraiment de précision et l'animation ne suit plus dès qu'il y a plus de six voitures à l'écran! Enfin, pad en main, on ne ressent rien d'intéressant, même les caisses vont vite, les courses se succèdent et se ressemblent. Pas très excitant...

BIENVENUE A

les plus

- les cartons
- la vitesse

les moins

- l'animation saccadée
- le pilotage stérile
- les graphismes

intérêt

60%

Ce Cart Fury est loin d'être une réussite: un visuel plus soigné et un pilotage plus intéressant auraient été agréables.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: GRATUITOUS
- Éditeur: MIDWAY
- COURSE DE CAISSES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE

Spectaculaire, mais bâclé

LES PRIX SONT CONTRACTUELS - PRIX NON ASSURÉS

→ Ouvert le dimanche
Jeux en Réseau & Internet

*Voir modalités en magasin

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

(Le délai de livraison en 24h et 48h des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement.

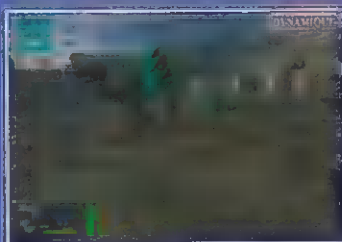
Expire le /
Signature :



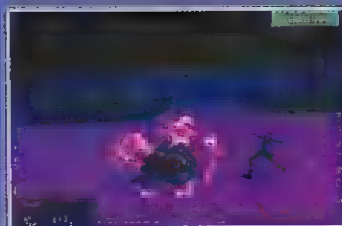
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

DES COMBATS À LA PORTEE DE TOUS

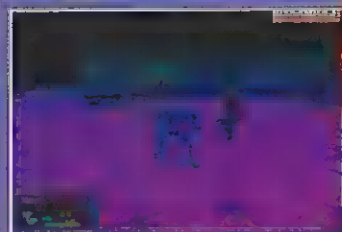
Le système de combat est simple d'accès. À mesure que vous progressez dans l'aventure, vous gagnez en puissance et en aptitudes. Il est important, lors des affrontements, de bien choisir sa stratégie et les coups à appliquer. Un peu d'entraînement s'impose.



Voici un ennemi original qui se présente à vous. Ne vous laissez pas impressionner par les plumes ! (© Zizi Jeanmaire, 1870)!



Certaines de vos attaques immobilisent vos adversaires. Pratique pour les achever en douceur!



Vous gagnerez de l'expérience en combattant. Au-delà d'un certain niveau, vous bénéficierez de nouvelles attaques.



Les magies doivent être ajustées en fonction de la nature de vos ennemis.

EPHEMERAL F

Ephemeral est un RPG made in Konami. Vous incarnez, dans les premiers instants du jeu, le jeune Mouse (un nom que vous pourrez changer, que dis-je, que vous devez changer). Notre héros a officiellement reçu l'invitation d'un dénommé Xelherpolis afin de venir passer un court séjour sur l'île de Pandule, au beau milieu d'un obscur océan. Accompagné de Pattimo, la guitare qui parle, Mouse, dont les intentions sont loin d'être désintéressées, va accoster sur l'île et rencontrer une série de personnages pittoresques. Nos deux compères sont plus animés par la perspective de dérober quelques biens que passionnés par la

préparation des noces de Xelherpolis et de la délicieuse et délicate princesse Loreille. Aussitôt arrivé, vous rencontrez Rummy, une maîtresse femme, garde au palais du souverain. Elle va vous permettre de visiter précisément les endroits les plus importants de l'île. Mouse est présenté à la cour de Xelherpolis en tant que musicien de renom et va, à ce titre, être chargé de composer une mélodie pour le mariage. C'est le point de départ de votre aventure.

La perspective de la prochaine union royale met les habitants en joie et vous serez amené à participer à une série d'événements spécifiques. Vous devrez rencontrer de nombreux villageois et explorer l'ensemble du territoire de l'île afin de trouver des bonus et résoudre les petits défis que vous propose le scénario.

Un bon confort de jeu

Les premiers instants servent à bien prendre en main la destinée de Mouse. L'ensemble des bâtisses parcourues va vous permettre de faire évoluer votre personnage et vous pourrez acheter des biens dans les boutiques rencontrées au hasard de votre parcours. À vous de bien figurer dans les quelques figures imposées du scénario. Les combats sont agencés de manière traditionnelle pour ce type de jeu : vous choisissez, dans une situation d'affrontement, d'appliquer des coups au corps à corps ou bien à distance. Un menu précis vous offre d'utiliser des potions ou des objets au moment venu. Il faut adapter ses attaques en fonction de l'adversaire. Au terme du combat, et en cas de victoire, vous récoltez des points d'expérience qui vous permettent de devenir plus puissant et d'apprendre de nouvelles formes d'attaque. Les magies se font alors plus précises et les coups de votre épée-guitare plus décisifs. Vous pourrez, au cours de la partie, sauvegarder et consulter la carte des lieux visités pour vous repérer facilement quand bon vous semble. Mais l'ensemble des options laisse un goût de déjà vu dans d'autres RPG, et l'on regrettera que cet Ephemeral se contente, trop souvent, d'enfoncer des portes ouvertes. ■



... que lorsque vous faites le tour d'une petite...
... autre créature sortent de l'eau?

Il va falloir interroger l'ensemble des personnages croisés dans le jeu pour glaner les bonnes informations.

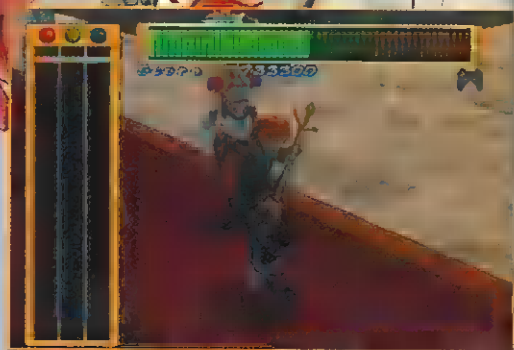
ANTASIA



Certaines créatures peuvent vous empoisonner en cours de combat. Il faut alors employer des potions de soin.



Les bandits attaquent et veulent kidnapper la princesse Loreille!



Pattimo est la guitare parlante de Mousse. Il est impératif d'apprendre à la maîtriser.



Fouillez les moindres recoins, vous obtiendrez des bonus.



non, mais...

Toxic

Ce RPG de chez Konami ne bouleverse vraiment pas le genre. Les graphismes sont certes élégants, mais ne possèdent pas de style propre. Le niveau de détail ne fait pas honneur aux capacités de la PS2. Indépendamment des considérations esthétiques, Ephemeral ne propose pas un scénario très intéressant et les péripéties sont loin d'être passionnantes. Reste que le système de jeu est simple et qu'il reste quand même possible de s'amuser, surtout si l'on est novice dans le genre RPG. Une petite aventure sans grand relief donc, qui ne marquera pas l'histoire de la PS2.

test



non, mais...

Kael

Après avoir passé un bon nombre d'heures sur FFX, difficile de trouver une quelconque beauté graphique à cet Ephemeral Fantasia. Les décors et les persos ne sont vraiment pas dignes de la PS2. Les phases de combats sont on ne peut plus classiques et n'offrent pas de réelle innovation. Ce RPG aurait pu être bien meilleur avec un peu plus d'originalité...



Le magasin d'armement est un passage obligé pour augmenter la puissance de votre arme.



les plus

- la durée de vie
- la prise en main facile

les moins

- un scénario bateau
- peu d'inventivité
- des graphismes légers

intérêt

80%

Ephemeral est un petit RPG qui se contente de trop peu pour vraiment régaler les spécialistes du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogue : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

CONCOURS

Consoles+ a 10 ans



Les **10** premiers gagnent :
1 GBA + 1 jeu Mario Kart



10 GAME BOY
ADVANCE

10 jeux
SUPER MARIO
ADVANCE



5 x 10 statuettes BANJO TOOIE

ANNIVERSAIRE



À gagner : **110**
cadeaux de folie



10 jeux
F-ZERO
Maximum Velocity



10 jeux
MARIO
KART
Super Circuit



10 jeux
KURU KURU KURURIN

10 lampes
pour GBA



Joue et gagne au
0892.687.387*



GAME BOY ADVANCE

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, MARIO, KART, AND F-ZERO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 2001 NINTENDO.



Como estas amigos?

Moi yé vais bien, yé reviens de deux mois au soleil, c'était plutôt hot! hot! hot! Y'espère que vous êtes d'attaque pour la rentrée, il va falloir mettre la gomme, hein? En tout cas, niveau jeux, ça commence plutôt pas mal, et ce n'est qu'un début! La Game Boy Color est toujours aussi représentée: James Bond, les dinos, le nouveau Tomb Raider, bref pas mal de choses à découvrir. Sur GBA, on jouera aux Lego, mais aussi à Jurassic Park III, que vous avez déjà dû aller voir au ciné... Pourvu que ça dure!

Speedy Gonzatest

JAMES BOND : LE MONDE NE SUFFIT PAS



78%

Bond revient dans une aventure toujours plus palpitante. Ici, il s'agit d'un jeu en vue du dessus, qui mêle action et aventure. James peut donner des coups de poing et tirer des coups de feu. Généralement,

l'objectif sera de retrouver un objet ou une personne en fouillant les moindres recoins du niveau. Graphiquement, le jeu est plutôt dépouillé. Même si les capacités de la GBC ne sont pas énormes, quelques détails visuels supplémentaires auraient été de bon aloi. Bref, Le monde ne suffit pas ne constitue pas à mon sens le meilleur jeu du genre sur cette machine. Éditeur: Electronic Arts.



JURASSIC PARK 3



75%

Les méchants dinos reviennent à l'assaut. Cette fois, il semble bien que les vélociraptors, les plus dangereuses créatures du parc, aient évolué, et soient définitivement capables de réfléchir. Une nouvelle aventure dans laquelle il va falloir jouer de la gâchette et sauter partout. Entirement en 2D, l'aventure se déroule, comme d'habitude, dans l'île où les enfants de deux milliardaires se sont égarés. Cette fois, il y a plus gros que le tyranosaure: le spinosaure (un ancêtre probable de Baruch Spinoza).



On retrouvera tous les vilains dinos dans cette cartouche, qui n'a d'impressionnant que le titre. Éditeur: Konami

LAND BEFORE TIME



70%

Voilà un petit jeu de plates-formes des plus colorés. On incarne un petit tricératops qui doit trouver des morceaux d'ADN répartis un peu partout. Dans cet univers préhistorique, on croiera bien d'autres dinosaures parfois amis, parfois ennemis. Graphiquement, le soft n'a rien d'exceptionnel, et question jouabilité, le petit dinosaure est plutôt pataud. Ces deux paramètres, ajoutés à une structure archi-classique, font que cette cartouche risque d'avoir bien du mal à se trouver une place sur le podium des jeux de plates-formes.

Éditeur: Virgin Interactive



L'ÎLE LEGO 2



60%

L'île Lego est de retour et le vilain

Gabrio aussi. La première mission consiste à livrer des pizzas à tous les habitants de l'île qui, en contrepartie, vous donnent des briques pour votre maison. Graphiquement, c'est pas terrible sur PS (et pas vraiment debuggé), et plutôt bien sûr GBA. Évidemment, ce jeu n'est pas vraiment destiné à notre lectorat, et trouve tout à fait sa place au rayon « premier âge » du Lectorat du coin. Bref, ça peut être sympa si vous apprenez à lire ou à jouer. Mais bon, rien ne vaut une vraie construction en Lego pour éveiller les enfants. Éditeur: Lego Soft



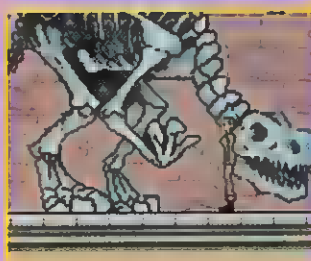
TOMB RAIDER: THE CURSE OF THE SWORD

Et voilà un nouvel épisode des aventures de la plantureuse Lara. Il va falloir retrouver une épée volée lors d'une visite au musée. Action et plates-formes sont au rendez-vous, le principe fer de lance de tous les volets du jeu. Techniquement, c'est



88%

plutôt beau, avec des graphismes fins et détaillés. Niveau jouabilité, tout ce passe bien, mais il faudra toujours prendre en compte les attitudes de notre bien-aimée Lara... Bref, on passe un bon moment sur Game Boy Color. Les fans de Tomb Raider devraient s'en donner à cœur joie. Éditeur: Activision.



BANC D'ESSAI COMPARATIF RENTRÉE 2001

Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces** ?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MUNITIONS

DUR A BATTRE. LUI

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!


AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

YES! 5 CIRCUITS SHADOW

3615 astuces

☎ 08 92 68 32 64

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE
PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON 

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 08 92 68 3264.



Avec l'argent de la prime de rentrée scolaire, fixée cette année à 1 600 F, Consoles+ vous propose une sélection des meilleurs jeux disponibles sur votre console (PSone, PlayStation 2, Nintendo 64 ou Dreamcast), afin de dépenser au mieux votre petit pécule (ce n'est ni sale ni vulgaire). Alors les petits veinards, qu'est-ce qu'on dit à Consoles+ ?



ACTION 3D METAL GEAR SOLID

- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu. Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux



surprenants de ce début de nouveau millénaire. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, et ces centaines de niveaux inédits est également disponible. Alors, pourquoi se priver, hein ?

ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2

- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

BOXE READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3

- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vu, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE ISS PRO EVOLUTION 2

- Konami
- 1-8 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ce nouvel ISS Pro Evolution chamboule l'univers des simulations de foot. Gain de fluidité, nouveau moteur d'animation, mise en place d'actions percutantes... Le top !

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE

- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D TEKKEN 3

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE MOTO MOTO RACER

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE COLIN MCRAE RALLY

- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4

- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Égypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



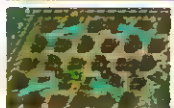
GLISSE TONY HAWK'S PROSKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

MULTIJOUER BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années quatre-vingt, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

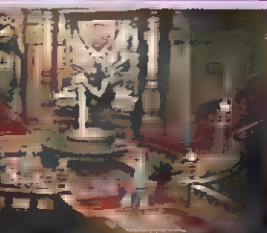


RPG FINAL FANTASY IX



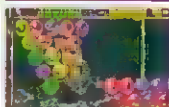
- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La suite du jeu d'aventure le plus attendu de l'année sur Playstation est enfin là ! Squaresoft revient à ses premières amours et propose une aventure matinée d'heroic-fantasy. Terminé l'univers futuriste des précédents



épisodes. Un retour aux sources donc, pour le plus grand plaisir des fans de la première heure. Pour ce neuvième épisode, le jeu gagne en beauté grâce à des graphismes merveilleux et à l'emploi d'effets spéciaux incroyables. Attention, le jeu repose sur 4 CD ! Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

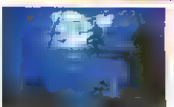
SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La nouvelle mouture de FIFA ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?

ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

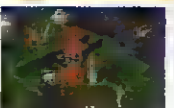
TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égaie les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.



références



GLISSE SSX



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX, le premier jeu de glisse de la PlayStation 2, est une superbe réussite : tracés longs et sinueux, animations parfaites et graphismes en haute résolution. Le top !

BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

COURSE DE GRAND TOURISME GRAN TURISMO 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

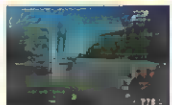
Gran Turismo 3 arrive enfin sur PlayStation 2. Épaulé par des graphismes magnifiques et une prise en main toujours aussi sensible, cette simulation de courses de grand tourisme va vous étonner. Des dizaines de circuits proposés, aussi bien en ville que sur piste, et des centaines de voitures des grands constructeurs sont disponibles ici. Une merveille



du genre ! Ce must est de plus compatible avec le volant à retour de force et offre une jouabilité ultra réaliste.



COURSE ARCADE RIDGE RACER V



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ridge Racer V arrive en grandes pompes sur PlayStation 2 et se distingue par des graphismes de très bonne qualité et des animations aussi souples que rapides.

BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats entre troupes ennemies font rage.

FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

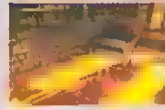
SHOOT SILENT SCOPE



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Silent Scope vous propose une partie de shoot particulière : tout est vu à travers la lunette d'un fusil. Votre rôle : débarrasser la ville d'une menace terroriste.

RESIDENT EVIL-LIKE ONIMUSHA



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Dans la lignée d'un Resident Evil, Onimusha arrive en force sur PlayStation 2. Le principe est simple : vous dirigez un personnage dans des décors en images de synthèse magnifiques et devez sauver votre bien-aimée. Pour cela, différentes armes blanches sont proposées. Il est possible de les faire évoluer en éliminant un maximum de monstres et en absorbant leur énergie. De nombreuses énigmes sont également de la partie et il faudra impérativement les résoudre pour avancer dans le jeu. Attention, elles ne sont pas

toujours évidentes à résoudre et demandent parfois une bonne dose de concentration et d'intelligence pour être résolues.



BASKET NBA LIVE 2001



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Electronic Arts, grand spécialiste des jeux de sports, signe avec NBA Live 2001 le meilleur jeu de basket sur console. Rejoignez maintenant, toutes les équipes de la NBA.

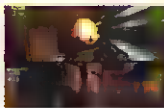
COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur PlayStation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

DOOM-LIKE MULTIJOUEUR TIMESPLITTERS



- Eidos
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Oubliez le mode Solo, complètement raté. Intéressez-vous plutôt au mode Multijoueur qui est le meilleur actuellement sur cette console : viril et sanglant !

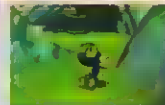
COURSE DE FORMULE 1 F1 RACING CHAMPIONSHIP



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ubi Soft règne outreusement sur le monde de la simulation de formule 1. Dernier en date : F1 Racing Championship. Le monde de la F1 vous est désormais ouvert.

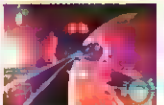
PLATES-FORMES 3D RAYMAN REVOLUTION



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Avec plus de 9 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, Rayman est une véritable révolution. C'est d'ailleurs le nom de ce nouvel épisode sur PlayStation 2. Si le principe du jeu reste le même – il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes en 3D –, les niveaux ont considérablement évolué par rapport aux versions précédentes. Un monde ouvert, à l'image d'un Mario 64, qui laisse libre court à votre imagination. La difficulté, progressive, fait que l'on avance sans problème dans le jeu. Une magnifique réussite à mettre au crédit d'Ubi Soft.

SIMULATION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Pour son premier titre PS2, LucasArts fait fort ! Ce shoot 3D s'inspire de l'épisode I de Star Wars et propose des scènes de combats variées et dynamiques.

SHOOT'EM UP SILPHEED



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

L'un des tout premiers shoot'em up sur PlayStation, mais le seul à exploiter les capacités de la machine : séquences 3D magnifiques et action à gogo.

bigben
interactive

Fête ses 20 ans

**EUH... ILS
SONT VIEUX !**



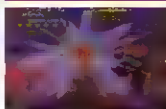
**et souhaite un bon
anniversaire à**

CONSOLE

qui fête ses 10 ans

**AH OUAIS...
MAIS ILS SONT
SYMPAS !**

BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, compte tenu de la concurrence, c'est le moins raté sur N64. Alors...

COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

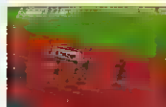
DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

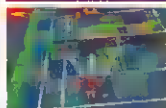
ATHLÉTISME INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

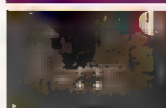
TENNIS MARIO TENNIS



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder !

SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

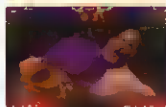
AVENTURE 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

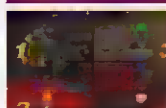
SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

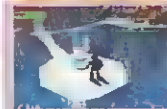
MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 1-4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel. Hors du temps, unique et magnifique !



COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pole position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-TOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut le premier jeu de plates-formes 3D de la N64 reste à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie conséquente. Banjo-Tooie, qui fait suite à Banjo Kazooie, s'impose également comme une référence en la matière. De nouvelles



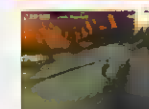
ACTION 3D JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

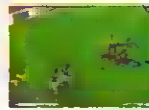
GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.



idées et l'humour toujours aussi décapant viennent relancer le genre. On atteint des sommets techniques incroyables. Le top du top !

STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



04 STRATAGAMES MANOSQUE
Tél. 04 92 87 84 20
05 STRATAGAMES BRIANCON
Tél. 04 92 20 39 43
06 STRATAGAMES CAGNES / MER
Tél. 04 93 22 55 21
06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 92 92 73
06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 71 55 71
06 STRATAGAMES GRASSE
Tél. 04 93 40 88 11
11 STRATAGAMES MARSEILLE
5 AVENUES
Tél. 04 91 34 45 00

13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE
Tél. 04 91 78 96 75
13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME
Tél. 04 91 31 04 11
13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES
Tél. 04 91 40 32 11
13 STRATAGAMES MARSEILLE ST BARNABE
Tél. 04 91 85 22 22
13 STRATAGAMES MARSEILLE
PLAN DE CAMPAGNE
OUVERTURE
11 STRATAGAMES MARSEILLE
4, RUE NEGRESKO
Tél. 04 91 33 30

13 STRATAGAMES PORT DE BOUC
Tél. 04 42 06 30 92
13 STRATAGAMES GARDANNE
Tél. 04 42 82 82
13 STRATAGAMES CHATEAURENARD
Tél. 04 90 02 02
13 STRATAGAMES
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 33
13 STRATAGAMES MARTIGUES
Tél. 04 40 47 55
13 STRATAGAMES LA CIOTAT
Tél. 04 42 98 02 88
13 STRATAGAMES AIX EN PROVENCE
Tél. 04 42 20 72 29
28 STRATAGAMES CHARTRES
Tél. 02 37 21 21

30 STRATAGAMES BAGNOLS
Tél. 04 66 39 15 70
30 STRATAGAMES LES ANGLÉS
Tél. 04 32 70 00 11
34 STRATAGAMES LUNEL
Tél. 04 67 91 00 15
42 STRATAGAMES FEURS
Tél. 04 77 26 54 38
42 STRATAGAMES ROANNE
Tél. 04 77 70 03 48
83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR
Tél. 04 94 01 75 11
83 STRATAGAMES STE MAXIME
Tél. 04 43 95 98
83 STRATAGAMES SIX FOURS
Tél. 04 94 88 62

83 STRATAGAMES SOLLIES PONT
Tél. 04 98 01 00 13
83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE
Tél. 04 94 30 58
83 STRATAGAMES HYERES CENTRE
Tél. 04 94 35 83 48
83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR
Tél. 04 94 38 81 16
83 STRATAGAMES ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23
83 STRATAGAMES PERTUIS
Tél. 04 90 74 11
84 STRATAGAMES CAVAILLON
Tél. 04 90 52 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES

GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défi pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres y succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. À la vôtre ! Buuuurp !



SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

BOXE READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux ! Animations souples et humour répondent présents. Décapant !

GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud !

AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Ecco revient sur Dreamcast. Un univers aquatique merveilleux épaulé par des graphismes somptueux. Le top !

AVENTURE EN RÉSEAU PHANTASY STAR ONLINE



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le premier jeu d'aventure en ligne sur console est une réussite totale. Faites équipe avec les joueurs du monde entier ! Whaou !

COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

À travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 propose plusieurs sortes de courses, toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie. Chauffe, Marcel, chauffe !

AVENTURE SKIES OF ARCADIA



- Sega
- 1 joueur
- VM

Ce jeu d'aventure très heroïc-fantasy est doté de graphismes et d'animations sublimes. Une superbe aventure hors du temps !

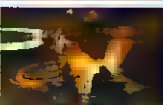
FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide !

JEU EN RÉSEAU QUAKE III ARENA



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel !

BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux : prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustouffants... Quelle claque !

SIMULATION JET SET RADIO



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale. Un must de la Dreamcast.

PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom ; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. À fond la forme !

SPORT VIRTUA TENNIS



- Sega
- 4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature !

SIMULATION MSR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante ? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !

ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

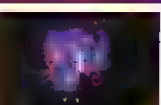
AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version de RE est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la DC lui confèrent un look proche d'un film : jamais jeu n'a été aussi beau et terrifiant.

SHOOT 3D STARLANCER



- Ubi Soft
- 1-6 joueurs
- (en ligne)
- VM, Purupuru Pack

Véritable space-opera, Starlancer est un jeu d'action en 3D qui rappelle le célèbre Wing Commander. Graphismes et mise en scène dignes d'un film de SF.

tips

Action Replay,

cheat codes, astuces...



RAYMAN ADVANCE

Et en plus, Crazy Taxi,
Gauntlet : Dark
Legacy et NBA Street
sur PlayStation 2...



CRAZY TAXI

Vous êtes beaucoup à avoir demandé des codes pour le jeu de caisses le plus délirant de la PS2. Voici donc pour vous des tips pour Crazy Taxi. Dans ce jeu, vous devez mener le plus rapidement vos clients à bon port. Pour cela, tous les moyens sont bons. Avec les manipulations qui suivent, vous allez pouvoir corser la difficulté déjà assez élevée, obtenir un nouveau véhicule et bien d'autres choses encore.

Note : Les codes sont assez difficiles à entrer. Patience donc.

OBTENIR LE PUSHBIKE

À l'écran sélection des personnages, maintenez les boutons L1 et R1 enfoncés. Relâchez L1 puis R1. Enfoncez-les nouveau puis relâchez-les. Pour finir, pressez X. Tout ceci doit se faire très rapidement.

Vous pouvez également agir de la façon suivante : À l'écran de sélection des chauffeurs, placez-vous sur celui que vous désirez faites : L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1, ensuite, maintenez les touches L1 + R1 + Haut enfoncées et validez avec X.



Ce nouveau véhicule est très maniable et rapide. Vous gagnerez plus de temps entre les courses.

Pour avoir pushbike dans le mode original, effectuez les manipulations suivantes à l'écran de sélection des chauffeurs : R1 + L1, R1 + L1, R1 + L1, R1, R1 + X.



Avec ce code, vous n'avez plus besoin de terminer le Crazy Box.

SUPPRIMER LES FLÈCHES D'INDICATION

Maintenez les touches R1 + Start enfoncées après avoir choisi la durée du jeu. Il faut les garder enfoncées jusqu'à l'apparition de l'écran sélection des personnages.



Pour se diriger, faut écouter les indications des clients.

FAIRE DISPARAÎTRE LES ZONES VERTES

Maintenez les touches L1 + Start enfoncées après avoir choisi la durée du jeu. Il faut les garder enfoncées jusqu'à l'apparition de l'écran de sélection des personnages.



Les zones de dépôt ne sont plus marquées en vert. Il faut bien faire attention aux flèches.

OBTENIR LE MODE « UN AUTRE JOUR »

À l'écran sélection des pilotes, pressez R1 puis relâchez. Enfin, pressez et maintenez enfoncées les touches R1 + X.



La partie commence au même endroit qu'en arcade, mais les clients sont disposés autrement.

OBTENIR LE MODE EXPERT

À l'écran du menu principal, maintenez les touches L1 + R1 + Start enfoncées. Restez ainsi jusqu'à l'écran du choix des pilotes. Pour progresser dans les menus, utilisez le bouton X.



CHANGER LA VUE

Note : vous devez disposer d'une deuxième manette pour ce code.

Commencez une partie. Maintenez les touches L1 R1 la deuxième manette enfoncées, et appuyez sur l'un des quatre boutons principal (X, Carré, Rond ou Triangle) pour changer vue.



En vue intérieure, difficile de savoir où se trouve l'aire de dépôt, mais c'est super fun.

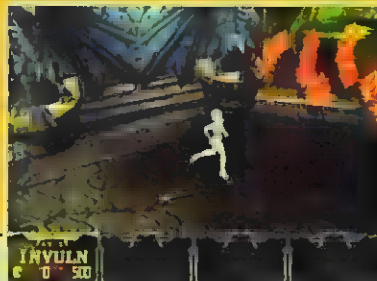
GAUNTLET : DARK LEGACY

Gauntlet fut l'un des premiers jeux à proposer à quatre joueurs de partir à l'aventure. Des années plus tard, ce titre n'est pas mort et nous revient plus gonflé que jamais grâce à la PlayStation 2. Il a certes changé de visage (sans pour autant prendre une ride), mais n'a pas perdu de son charme. Avec les codes qui suivent, vous deviendrez immortel, aurez une puissance incroyable et des tas de choses encore. Vous l'avez voulu, le voilà !

DEVENIR INVINCIBLE

Entrez nom suivant à la place de votre nom : INVULN

Grâce à votre tenue d'invincibilité permanente, vous ne risquez plus rien.



AVOIR TOUT LE TEMPS LA SUPER ATTAQUE AVEC L'ARBALÈTE

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : SSHOTS



Votre archer peut maintenant lancer quand il le désire sa plus grosse attaque.

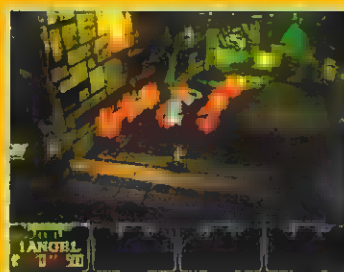
3617 TIPS
Tous Tips par FAX ou COURRIER

Plans, astuces, solutions
directement par FAX !



AVOIR L'ANTI-DEATH INFINI

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: TANGEL



Vous pouvez ressusciter vos amis décédés.

POJO LE CHICKEN

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: EGG911



Vous êtes maintenant un poulet crachant des boules de feu.

AVOIR L'INVISIBILITÉ PERMANENTE

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: 000000



Vos ennemis ne peuvent plus vous voir.

AVOIR LA VISION RAYON-X

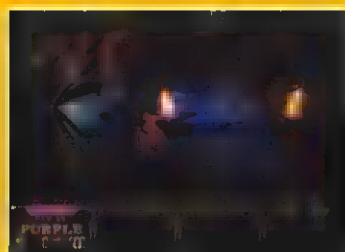
Entrez le nom suivant à la place de votre nom: PEEKIN



Vous pouvez maintenant voir ce qui se trouve dans les tonneaux et les coffres.

AVOIR LA JAUGE DE POUVOIR AU MAX

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: PURPLE



Vous pouvez lancer votre plus grosse attaque aussi souvent que vous le souhaitez.

AVOIR LE TRIPLE TIR

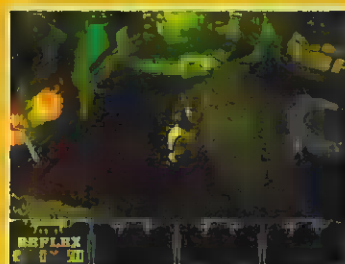
Entrez le nom suivant à la place de votre nom: MENAGE



Votre arme de base est au maximum de sa puissance.

AVOIR LE TIR BOUCLIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: REFLEX



Votre arme ricoche sur tous les murs.

ENNEMIS PETITS

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: DELTA1



Vos assaillants sont si minuscules que vous pouvez les écraser.

TOUJOURS AVOIR 9 POTIONS ET 9 CLÉS

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: ALLFUL



Vous disposez dès le début du jeu du maximum de potions et de clés qu'il est possible de porter.

COURIR PLUS VITE

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: XSPEED



Votre personnage se déplace très rapidement. Pratique pour fuir.

LANCER PLUS RAPIDEMENT

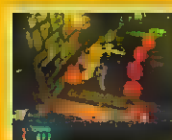
Entrez le mot suivant à la place de votre nom: QCKSHT



Vous lancez votre arme plus rapidement que votre ombre. Les monstres ne survivent pas très longtemps en face de vous.

GAGNER 10 000 GOLDS PAR NIVEAU

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: 10000K



Après chaque niveau, vous avez le maximum d'argent pour faire vos courses.

AVOIR UN NAIN FOU

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: ICE600



Votre nain a les mêmes vêtements que Jester le Fou.

AVOIR LE NAIN SM

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: NUD069



La tenue de latex et le masque en cuir sont l'équipement indispensable pour ce fan des clubs échangistes.

TRANSFORMER LE VISAGE DE JESTER

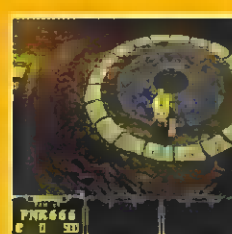
Entrez le nom suivant à la place de votre nom: STX222



Jester est maintenant fin et il a un Smile à la place de la tête.

OBTENIR LE JESTER SKINHEAD

Entrez le nom suivant à la place de votre nom: PNK666



Malgré sa grosse tête, le corps de Jester reste fin, comme avec le code précédant.



OBTENIR JESTER AVEC UNE CASQUETTE

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : KJK105



Comme tous les fans de base-ball, Jester porte sa casquette à l'envers.

OBTENIR UN CENTURION À LA PLACE DU CHEVALIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : BAT900



Votre chevalier quitte son armure pour se vêtir des vêtements des chefs de garnisons romaines.

OBTENIR UN NINJA À LA PLACE DU CHEVALIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : TAK118



Avec cette tenue, le chevalier ressemble au héros d'Onimusha.

OBTENIR UNE TENUE DE FOOTBALLEUR POUR LE CHEVALIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : RI721



Le chevalier porte une tenue de joueur de football américain.

OBTENIR QUATRE TENUES URBAINES POUR LE CHEVALIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : ST6333



Voici la première tenue « d'jeune » du chevalier. Il y en a quatre.

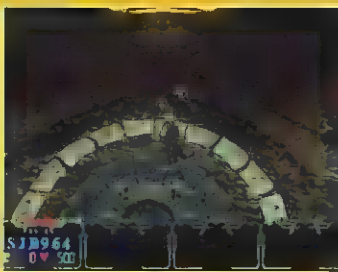
Entrez le nom suivant à la place de votre nom : CSS222

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : ARV984

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : DIB626

OBTENIR UNE TENUE DE KARATÉKA POUR LE CHEVALIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : SJB964



Le chevalier est habillé façon karatéka. Son attitude en position d'attente change.

OBTENIR UNE NOUVELLE TENUE DE CHEVALIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : DARTHC



Le chevalier porte une nouvelle armure et une grande cape noire.

OBTENIR UN PERSO ORANGE À LA PLACE DU CHEVALIER

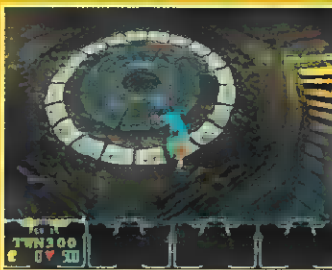
Entrez le nom suivant à la place de votre nom : KAO292



Le chevalier est désormais une femme vêtue d'orange.

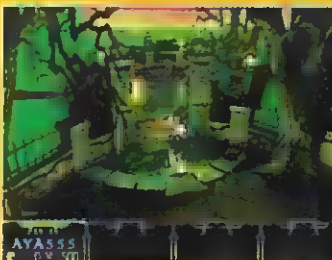
OBTENIR TROIS NOUVELLES TENUES POUR LA VALKYRIE

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : TWN300



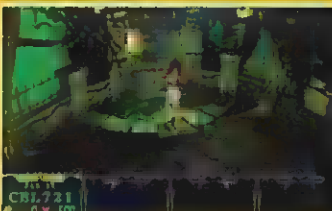
Votre Valkyrie est maintenant affublée d'un grand « poncho » bleu.

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : AYA555



Votre Valkyrie est désormais une écolière japonaise bien sexy.

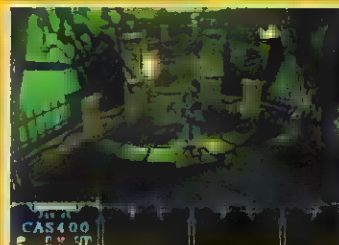
Entrez le nom suivant à la place de votre nom : CEL721



La valkyrie est prête pour aller soutenir le chevalier en tenue de footballeur.

OBTENIR TROIS NOUVELLES TENUES POUR LE GUERRIER

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : CAS400



Le guerrier porte la tenue de l'Ogre, l'un de vos ennemis dans le jeu.

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : MTN200



Le guerrier s'est transformé en l'un des boss du jeu : le chef Orc.

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : RAT333



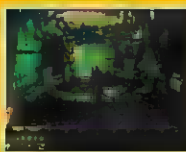
Le guerrier a perdu sa tête humaine. C'est un rat maintenant.

OBTENIR CINQ NOUVELLES TENUES POUR LE MAGICIEN

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : GARM99



Entrez le nom suivant à la place de votre nom : GARM00



Votre magicien est en haillons, mais il ne perd rien de sa force.

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : DES700



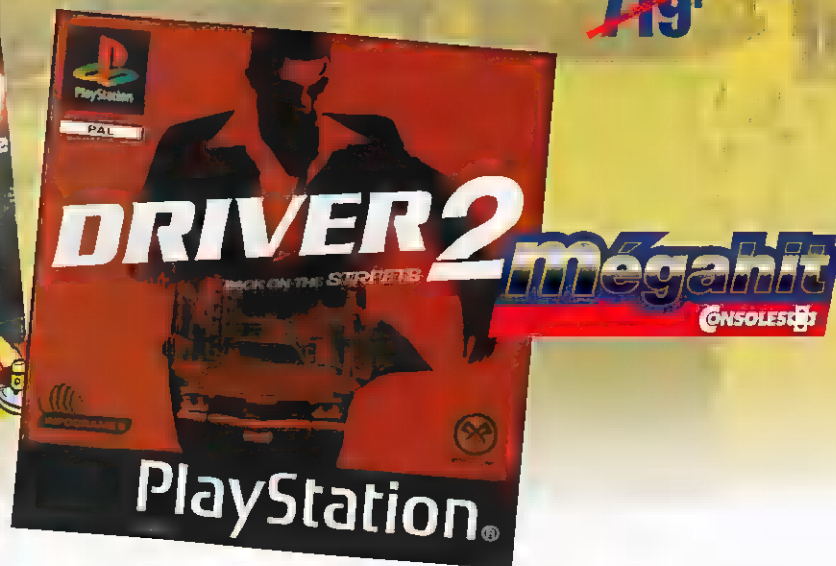
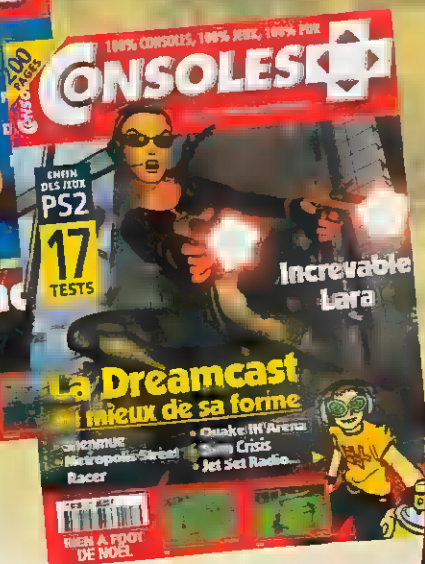
Le magicien est un pharaon. Attention à ne pas se prendre les pieds dans les bandelettes.

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : SKY100

Entrez le nom suivant à la place de votre nom : SUM224

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420^F

le jeu Driver 2 : 299^F

~~719^F~~

Pour vous : **519^F** seulement **Economisez 200^F !**



Driver 2 - © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^F au lieu de 719^F soit 200^F d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

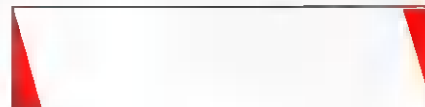
Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :



Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35^F et le jeu Driver 2 au prix de 299^F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 1^{er} janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. ■ vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

D115



NBA STREET

Si vous avez aimé NBA Jam, alors vous ne pouvez qu'adorer ce NBA Street sur PS2. Ce jeu est aussi fun seul qu'à deux. À quatre en même temps, les parties deviennent carrément hilarantes et il est difficile de s'arrêter. Avant le début d'un match, pendant le chargement, vous disposez de quelques secondes pour choisir une combinaison de quatre objets divers. C'est là qu'il faut entrer les codes.



OBTENIR LE TURBO INFINI

Chaussure, ballon, panneau, Ballon et validez avec Haut.

AVOIR DES PETITS JOUEURS

Microphone, Ballon, Microphone, Ballon et validez avec Haut.

PAS DE CURSEUR SUR LES JOUEURS

Microphone, Ballon, Ballon, Microphone et validez avec Haut.

BALLE DE PLAGE

Ballon, Platine, Platine, Chaussure et validez avec Haut.

BALLON DE FOOTBALL

Ballon, Chaussure, Platine, Ballon et validez avec Haut.

SAISIR CODES



Votre jauge de puissance reste toujours au maximum.

PAS DE TURBO

Platine, Microphone, Microphone, Panneau et validez avec Haut.

OBTENIR LES TENUES NBA

Ballon, Ballon, Platine, Platine et validez avec Haut.

OBTENIR L'UNIFORME COOL

Platine, Platine, Ballon, Ballon et validez avec Haut.

OBTENIR LES CHAUSSETTES ABA

Microphone, Microphone, Microphone, Microphone et validez avec Haut.



On joue également au basket-ball chez les petits.

AVOIR DES GROSSES TÊTES

Microphone, Platine, Chaussure, Platine et validez avec Haut.



Avec d'aussi grosses têtes, difficile de voir le jeu lorsque la vue est trop rapprochée.

AVOIR DES PETITES TÊTES

Microphone, Chaussure, Ballon, Chaussure et validez avec Haut.

RÉDUIRE LES « BLOCK »

Panneau, Platine, Chaussure, Panneau et validez avec Haut.

MOINS DE VOLS DE BALLE

Panneau, Platine, Microphone, Ballon et validez avec Haut.

PAS DE CURSEUR POUR LE TIR

Microphone, Microphone, Ballon, Panneau et validez avec Haut.

PAS DE LIMITE DE TEMPS POUR LE TIR

Microphone, Microphone, Ballon, Panneau et validez avec Haut.

PAS DE ALLEY-OOPS

Panneau, Microphone, Platine, Chaussure et validez avec Haut.

SEULEMENT DES 1 POINT

Panneau, Panneau, Ballon, Panneau et validez avec Haut.

PAS DE REPLAY

Platine, Chaussure, Platine, Platine et validez avec Haut.

BALLE WNBA

Ballon, Platine, Chaussure, Ballon et validez avec Haut.

BALLE EA

Ballon, Platine, Microphone, Ballon et validez avec Haut.



Bien que ce soit un ballon de foot, il est interdit de jouer avec les pieds.

BALLE ABA

Ballon, Platine, Platine, Ballon et validez avec Haut.

BALLON MÉDICAL

Ballon, Platine, Platine, Panneau et validez avec Haut.

BALLE NUFX

Ballon, Platine, Panneau, Ballon et validez avec Haut.

BALLON DE VOLLEY

Ballon, Platine, Platine, microphone et validez avec Haut.

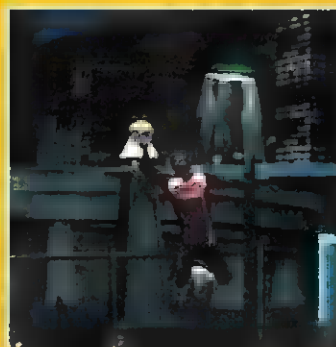
FAIRE DES MEGA DUNK

Panneau, Ballon, Platine, Ballon et validez avec Haut.

SAISIR CODES



Des chaussettes bien retro.



Voici le ballon de basket-ball officiel de l'éditeur du jeu.



Dunker au panier devient un vrai plaisir.

NUMÉRO 110

+ SON SUPPLÉMENT 36 PAGES FINAL FANTASY IX !



HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • DRIVER • MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL • X-FILES
- JADE COCOON



CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ n° 110 / 451110	50 F	x	
Total			

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____
Date d'expiration de ma carte : _____ (* port inclus)

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature : _____



NBA STREET (SUITE)

PAS DE DUNK

Panneau, Ballon, Platine, Chaussure ■ validez avec Haut.

PLUS D'ANTIJEU

Platine, Microphone, Panneau, Chaussure ■ validez avec Haut.

OBTENIR JOE EN SURVÊTEMENT

Platine, Chaussure, Ballon, Platine et validez avec Haut.

OBTENIR JOE EN T-SHIRT

Platine, Platine, Ballon, Platine et validez avec Haut.

OBTENIR JOE EN HAWAÏEN

Platine, Ballon, Ballon, Platine et validez avec Haut.

PLUS RAPIDE

Panneau, Ballon, Chaussure, Platine ■ validez avec Haut.

MOINS D'ANTIJEU

Platine, Panneau, Microphone, Chaussure ■ validez avec Haut.

SUPER TOUCHÉ

Panneau, Chaussure, Platine, Ballon ■ validez avec Haut.

TIRS DE LOIN DIFFICILES

Chaussure, Chaussure, Panneau, Ballon ■ validez avec Haut.

TIRS DE LOIN FACILES

Chaussure, Platine, Panneau, Ballon et validez avec Haut.

POWER ILLIMITÉ

Panneau, Platine, Platine, Ballon ■ validez avec Haut.

SUPER CONTRE

Panneau, Panneau, Platine, Ballon ■ validez avec Haut.

SANS HUD

Platine, Microphone, Platine, Chaussure et validez avec Haut.

ANNULER TOUS LES CODES

Platine, Platine, Platine, Platine ■ validez avec Haut.

JOUEURS AIMANTÉS

Panneau, Microphone, Platine, Ballon ■ validez avec Haut.



Les prises de balle sont maintenant bien plus faciles.

VOIR LE NOM DES JOUEURS

Ballon, Platine, Chaussure, Panneau ■ validez avec Haut.



■ Joe en survêtement!

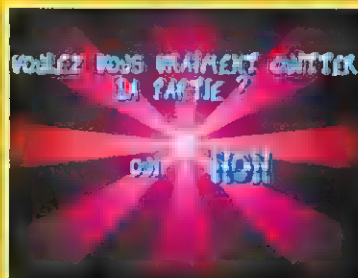
RAYMAN ADVANCE

Rayman sur la dernière portable de Nintendo est une vraie merveille. En plus de la qualité de ses graphismes, il est aussi jouable que la version PlayStation. Cependant, la difficulté est assez élevée. Grâce aux codes qui suivent vous pourrez jouer sans craindre d'avoir à tout recommencer. La triche c'est pas très joli, mais c'est bien pratique.



DEVENIR INVINCIBLE

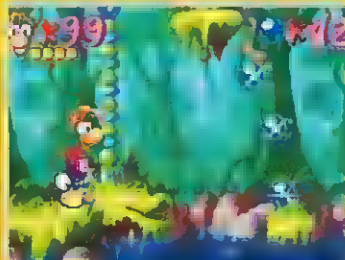
Pendant le jeu, faites Pause et effectuez les manipulations suivantes: Droite, Haut, Droite, Gauche, Droite et R.



Vous pouvez vous faire toucher sans crainte: vous êtes invincible.

OBTENIR 99 VIES

Pendant le jeu, faites pause ■ effectuez les manipulations suivantes: Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche et R.



Si vous perdez un continu, c'est que vous n'êtes pas doué.

AVOIR TOUTES LES COMPÉTENCES

Pendant le jeu, faites pause ■ effectuez les manipulations suivantes: Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut et L.



Rayman peut envoyer son poing dès le début du jeu.

AVOIR TOUS LES OBJETS

Pendant le jeu, faites pause ■ effectuez les manipulations suivantes: R, Haut, Gauche, Droite, Gauche et L.



Fini les recherches trop ardues!

SE REMETTRE DE L'ÉNERGIE

Pendant le jeu, faites pause ■ effectuez les manipulations suivantes: L, Bas, Gauche, Haut, Bas et R.



Ce code vous remet au maximum de votre énergie. Trop cool!

AVOIR LE CHOIX DU NIVEAU

Pendant le jeu, faites pause ■ effectuez les manipulations suivantes: Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite ■ L.



Le choix du niveau se fait sur la carte. Vous pouvez aller partout.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

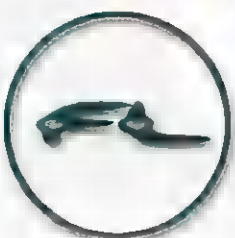
tout pour
vous débarrasser

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE (version 2.2) - Ecran

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

FL GAMES

BP 30

91390 Morsang sur Orge



CONSOLES :

DreamCast Jap. 1190 frs
PlayStation 2 Jap. 3590 frs
Game Cube Tel !

JEUX IMPORT :

Liste et Tarifs impressionnants alors
Contactez Nous !!!

DREAMCAST :

Câble de liaison
NeoGeo POCKET-DreamCast 299 frs
DC Gun 299 frs
Cartes Mémoires
1mo/2mo/4mo 79/129/149 frs
Nexus 4mo/16mo
avec câble ! 199/299 frs
Modem 56K avec navigateur 349 frs
Gachettes de remplacement 49 frs
Carte mémoire vibrante 4Mo 199 frs
DC Pistol 249 frs
Coque console translucide 179 frs
Coque VMS translucide 99 frs
Câble S-Video 59 frs
Rallonge manette 39 frs
Gun sans fil 349 frs

PLAYSTATION / PS One / PS2

Câble RGB PS1/PS2 39 frs
PS Hacker ou Puce + câble RGB 49 frs
Falcon Light Gun + pointeur laser I 299 frs
Adaptateur Allume-Cigare PS One 149 frs
Memory Card 120 Blocks PS1 149 frs
Link Cable PS1 39 frs
Rallonge manette 39 frs
Manette PS2 Turbo + Ralentir 149 frs
Télécommande PS2 129 frs
Guitare PSX 249 frs
Bloc Alim PS1 Auto-Voltage 129 frs
Bloc Alim PS2 Auto-Voltage 329 frs

FL-GAMES c'est aussi des Jeux et des Consoles
en Import Direct !!!

**REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS !!!**



Tel : 01.60.16.42.32

Fax : 01.60.16.19.77

Ouvert du Lundi au Samedi
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom Téléphone

Adresse

Code Postal, Ville

+30Fr de frais de port
Option contre remboursement +40Fr

Interview



Max Louarn

Divineo a su s'imposer aux États-Unis et en Angleterre comme l'un des leaders de la vente par correspondance par le biais d'Internet. Max Louarn lance Divineo en France en proposant un service de qualité irréprochable.



Consoles+ : Présentez-vous pour les lecteurs de Consoles+ ?

Max Louarn : Comme tous les fondateurs de Divineo, j'ai moins de 30 ans et avant d'être dans le business des jeux vidéo et autres produits électroniques, j'étais un grand consommateur. Durant la période Snes-Megadrive, j'ai commencé avec mes associés de l'époque à importer des produits jeux vidéo d'Asie pour les revendre en Europe. Après un détour dans la sécurité informatique, je reviens à la source jeux vidéo grâce à l'Internet avec Divineo.

Consoles+ : Présentez la société Divineo en terme d'activité et de chiffres.

Max Louarn : Avec Divineo, nous voulons être le magasin où les gens vont pour trouver des produits électroniques qui sortent de l'ordinaire. Des produits novateurs, souvent des petites marques. L'Internet est un vecteur parfait pour cela. Vous ne pouvez pas forcément trouver localement les produits que nous offrons. Nous allons chercher tous nos produits aux quatre coins du monde afin de les offrir le plus rapidement possible à nos clients en France. Bien que nous couvrions tous les secteurs, nos ventes restent quand même à plus de 60 % les jeux vidéo. En terme de chiffre d'affaires, nous espérons sur un an faire aussi bien que notre magasin anglais (www.divineo.co.uk), c'est-à-dire à peu près 10 millions de francs. Cela dépendra du succès rapide ou non de la nouvelle génération de consoles (PS2, Xbox, Game Cube).

Consoles+ : Possédez-vous un produit phare ou une spécialité particulière ?

Max Louarn : Notre spécialité, c'est d'innover, d'avoir de nouveaux produits très vite. Nous avons une dizaine de produits phares, et ils représentent 90 % des ventes. Mais ils changent tous les 2 ou 3 mois. En ce moment ce sont les

accessoires Game Boy Advance et certains produits PS2, comme le DVD Région X. Dans quelques mois, ce sera sûrement les produits imports Xbox et Game Cube. Et pour Noël, les lecteurs DVD et MP3. En fait, nous offrons de nombreux produits dont nos clients ne connaissent pas l'existence. Ils viennent sur notre site par hasard et découvrent quelque chose qui les intéresse et achètent. Nous recevons souvent des e-mails à ce sujet.

Consoles+ : Quel est l'argument susceptible de vous différencier de votre concurrence directe ?

Max Louarn : Divineo a réussi à s'imposer en Angleterre et aux États-Unis grâce à la rapidité de livraison et la qualité de son service. En France, notre centre d'expédition est en Région Parisienne. Nous livrons très rapidement : toutes les commandes passées avant 16 heures sont expédiées le jour même et arrivent généralement le jour suivant pour Paris et sa région, et en 48 heures pour le reste de la France. Notre site est volontairement clair et simple. Nous n'avons pas de FAQ, mais simplement un support client qui répond systématiquement à toutes les questions que nous posent les visiteurs du site en quelques heures au maximum. Lorsqu'un produit ne fonctionne pas pour un client, nous ne lui compliquons pas la vie, nous l'échangeons à nos frais, et pourtant, nous constatons ensuite que le produit fonctionnait correctement, deux fois sur trois. Nous recevons des lettres pour nous remercier de notre efficacité tous les jours. C'est notre plus grande fierté.

Consoles+ : Quelle est votre position en ce qui concerne l'import. Dans le domaine du jeu et des périphériques ?

Max Louarn : Notre slogan c'est : « Divineo, l'électronique sans frontières ». Je pense que c'est assez clair ! Pour les accessoires, c'est déjà une

free shop

**PARTICULIERS,
PROFESSIONNELS
DU JEU VIDEO!**

**Vendez
vos jeux, consoles et
accessoires :**

→ **Playstation**

→ **Dreamcast**

→ **Nintendo 64**

→ **Gameboy**

→ **Playstation 2**

→ **PC/CD-Rom**

Estimation et Paiement Immédiat

**COMPACTS
BOUTIQUE**

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

Accessoires

Peerless

PC, bientôt PS2

Si on vous parle du Peerless, c'est parce que Iomega lui a aussi prévu une compatibilité avec la PlayStation 2. Le Peerless est un périphérique de stockage de données sur PC, un genre de disque dur amovible. Le principe : un espace de stockage énorme, obtenu grâce à des cartouches de sauvegarde de 10 à 20 Go. D'une utilisation très simple, le Peerless s'est aussi avéré assez rapide dans le transfert des données. Disponible en connectiques USB, Firewire et SCSI – la version qui intéressera la PlayStation 2 sera donc en USB ou en Firewire. Ce matériel de stockage facilitera les échanges de données entre les ordinateurs. Demain, il soulagera la vie des joueurs sur PlayStation 2 en leur autorisant des sauvegardes sans limites. On peut aussi imaginer que chaque utilisateur aura sa cartouche personnelle, afin de ne pas empiéter sur l'espace des autres (les sauvegardes du grand frère, les nouveaux

personnages de la petite sœur, etc.). Par contre, cette solution reste pour l'instant assez chère par rapport aux autres alternatives sur PC. Mais sur PlayStation 2, l'idée semble séduisante. Pour l'instant, aucune date n'a été annoncée concernant la compatibilité avec la PlayStation 2. Il faudra donc patienter un peu. Le bundle USB ou Firewire livré avec la cartouche de 20 Go. ■

Par Iomega,
3 990 F (608,32 euros).

Note : ★★★★★



X-Mem

PS2

Datel nous a habitué à des accessoires de bidouilleurs trop sympa ! En voilà un qui devrait ravir tout bricoleur qui se respecte : le X-Mem (et non X-Men !) compresse les sauvegardes stockées dans une carte-mémoire PS2, jusqu'à un ratio de 10 (c'est-à-dire, la taille divisée par 10). Toutes les sauvegardes seront regroupées dans un fichier X-Mem. Ce qui libère pas mal de place, si l'on efface les sauvegardes d'origine pour ne laisser que

ce fichier X-Mem. Mais, il y a une petite contrainte : avant et après chaque utilisation, il faudra passer par le menu du X-Mem pour compresser et décompresser la sauvegarde désirée. Sinon le jeu correspondant ne la reconnaîtra pas. L'éditeur nous a certifié la fiabilité de ces manipulations. Les opérations sont un peu pénibles pour les novices, mais cela évite de dépenser trop d'argent dans des cartes-mémoires. ■

Par Datel,
149 F (22,71 euros).

Note : ★★★★★



GBA Battery Pack

Plus besoin d'investir une fortune en piles pour jouer à la GBA! Pour recharger cette batterie qui se loge dans le compartiment piles, branchez-la directement sur le secteur, sans l'enlever. Le temps de jeu est d'à peu près 8 heures pour une recharge complète. Diverses versions sont disponibles, dont une livrée avec une prise allume-cigares, et une autre avec un socle. Dans cette dernière version, vous n'aurez qu'à poser la GBA dessus pour la recharger. ■

- Pour la version Eclectic: 99 F (15,09 euros), avec une batterie et l'adaptateur secteur.

Game Boy Advance

- Pour les versions Bigben: 79 F (12,04 euros), avec une batterie et l'adaptateur secteur. 99 F (15,09 euros), avec une batterie, l'adaptateur secteur et la prise allume-cigares. Et enfin, 149 F (22,71 euros), avec une batterie, l'adaptateur secteur et le socle chargeur.

Note: ★★★★★



Mini remote controller

Cette mini-télécommande PS2 a su capter notre attention grâce à son design raffiné et mignon. Toute petite, à peine plus grande qu'une carte-mémoire, elle est pourvue d'un émetteur à infrarouge et



PS2

possède toutes les fonctions de base pour le lecteur DVD. En revanche, on peut regretter le placement pas très pratique de certains boutons comme les flèches de sélection. Le récepteur (légèrement plus gros) se branche sur l'un des ports manette, sans la monopoliser pour autant, grâce à la prise paddle qu'elle inclut. ■

Par Joytech, 99 F (15,09 euros).

Note: ★★★★★

DVD Region-X

Dézonner le lecteur DVD de sa PS2 sans la disséquer, c'est aujourd'hui possible! Pas besoin de souder une puce ou quoi que ce soit. Ceux qui ont toujours eu une certaine réticence à ouvrir leur console seront contents. C'est encore Datel qui a frappé, avec cet ensemble composé d'une carte-mémoire et d'un CD. Insérez la carte-mémoire dans



PS2

le port manette 2, placez le CD dans le lecteur de la console. Choisissez la zone désirée, et vous pourrez visionner les films en DVD importés (à condition d'avoir une télévision acceptant le NTSC). Il faudra renouveler la manipulation pour le visionnage de chaque film. Très utile, le DVD Region-X se révèle même assez simple d'utilisation. ■

Par Datel, 249 F (37,96 euros).

Note: ★★★★★

free shop

POWER GAMES

REPRISE DE VOS JEUX CAS

IMPORTS JAPON-USA

SYSTEME D'ECHANGE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

REPARATIONS-MODIFICATIONS

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Métro Reuilly - Diderot

3615 POWER GAMES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI 10H A 19H

NOUVEAU

PS one™ 790F



PlayStation.2

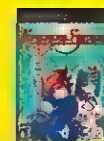
2790F



ACE COMBAT 4 PS2



DARK CLOUD PS2



EPHEMERAL FANTASIA PS2



CAPCOM VS SIN 2 PS2



DEVIL MAY CRY PS2



BLOODY ROAR 3 PS2



ALONE IN THE DARK PS2



RED FACTION PS2



HOSHIGAMI USA



BREATH OF FIRE 4 VF

GAMEBOY ADV

790F

EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



CHU CHU ROCKET



MERGMAN



SONIC ADVANCE



HOMARE RACER



CASTLEVANIA

CONSOLE

990F

EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



MAN OF THE WOLVES



SIREN HUE 2



PS2 VERSION 2



SOLDIER OF FORTUNE



CAPCOM VS SIN

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : PRENOM : TEL :
 ADRESSE : CP : VILLE :
 Je joins impérativement mon règlement de F par :
 J'ACHÈTE BANCAIRE J'MANDE L'ETRE J'ACHÈTE BLANC N° EXPIRE
 PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
 10F POUR ARTICLE SUPPL.

Nous ne savons pas ce que vous faites durant les vacances d'été, mais nous, à Consoles+, on en profite pour partir le plus loin possible et fuir ainsi les pics d'ozone et les embouteillages de la capitale. Pour vous faire partager quelques instants de bonheur, voici quelques clichés rapportés de nos congés estivaux.

Vive les vacances



Gnihihi! Saloperie de mécanique japonaise!

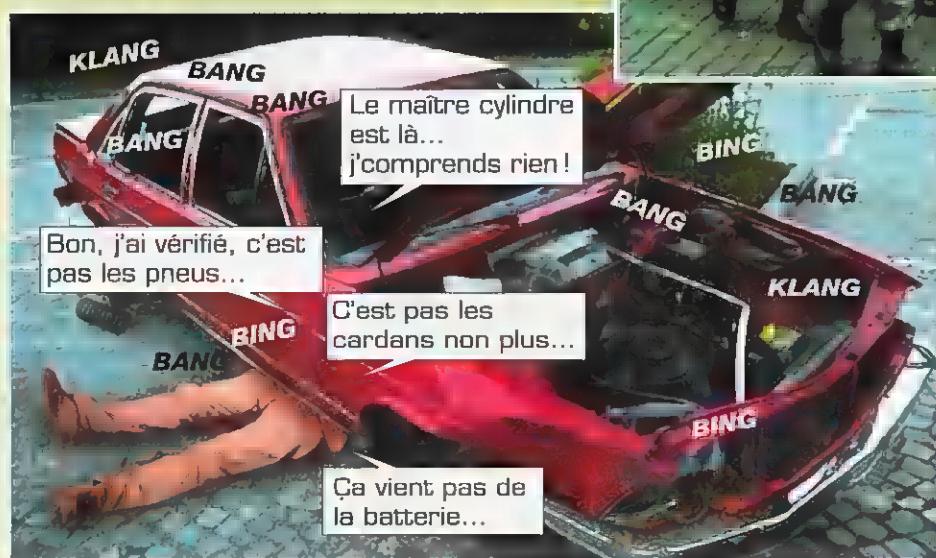
Ça vaut pas un clou!

Gia voulait partir en moto dans le sud de la France, mais pour des problèmes techniques a été forcée de s'arrêter à Fontainebleau. Remarquez qu'elle conduit en tongs (ça ne s'invente pas).



Allez les fiotes, en avant!

Nico, quant à lui, est allé défilé le 14 juillet avec la cinquante troupe du Pouldu (Bretagne du Sud). Promis, l'année prochaine, il se fait le défilé des Champs-Élysées.



Le maître cylindre est là... j'comprends rien!

Bon, j'ai vérifié, c'est pas les pneus...

C'est pas les cardans non plus...

Ça vient pas de la batterie...

Zano voulait lui aussi rejoindre le sud, mais un problème mécanique sur sa 111 customisée lui a valu un arrêt forcé à la porte de Saint-Cloud.



Wait!

Wait!

Hey! Mon pull!
La portière!

Wait!

Toxic est parti à New York pour rejoindre Switch. Mais un léger incident avec un taxi lui a valu quelques semaines d'hospitalisation. Mind the gap!

Switch, quand il n'est pas devant le distrib' de la rédaction, passe ses vacances à New York dans une roulotte à vendre des Twix aux Ricains. Pas facile.

AHL, comme chaque année est allé faire un tour à Londres. Et comme chaque été, il s'est amusé à faire le con au milieu des carrefours. Sacré AHL, so british!



Shit n' fuck!

Oyster dick!

3 heures que je suis là et pas une vente!

Not one, not two, nossing!



Hey! what's the hell are you doing here?

My gosh! It's tea time!

Yo! Roulez jeunesse!

Do you believe it?

Come on les rosbeef!



Et hop!
Un p'tit pissou!

Edmond le démon n'a pas vraiment besoin de vacances, vu qu'il ne fiche rien de l'année. Son truc, l'été, c'est de pisser dans les seaux des jardiniers de la Ville de Paris...



le vainqueur

Le vainqueur du concours de la rentrée 2001 s'appelle Vivian Sellier (viviansellier@net-up.com). Le gars habite à Colombes dans les Hauts-de-Seine et m'a fait parvenir un dessin réalisé sur ordinateur. Le trucage est super bon, ce qui lui permet de gagner un abonnement gratos à Consoles+.

COUL

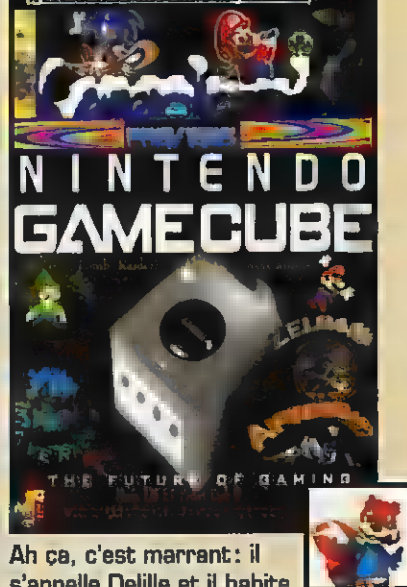
Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du

Vous l'aurez certainement remarqué si vous avez la télévision (ce qui est fort possible), les Loft Story-like se développent au grand galop et ce n'est pas forcément une bonne chose. Enfin, si ! Dans un sens, ce n'est pas si mal : on se rend compte finalement qu'il y a toujours plus con que soi, et ça, c'est hyper rassurant ! Bref, après le Loft de la Plaine Saint-Denis sur M6, les aventures sur le net de TF6 et la villa à Ibiza de MCM, c'est au tour de TF1 de se lancer dans l'horreur au quotidien avec sa mer bleue et ses aventuriers de Koh-Lanta. N'écoutez que notre courage, Trollie et moi, nous nous sommes présentés au casting, juste pour voir si on avait une chance de participer à cette incroyable aventure...

Bomboy et Trollie, plagistes à Consoles+.



Geoffrey Delille, 59 Wavrin
(gerard.delille@libertysurf.fr).



Ah ça, c'est marrant : il s'appelle Delille et il habite le Nord. Tu le crois ça ?

rrrier

Colonel Pierre Avia 75 754 Paris cedex 15

JOJO LAPIN

Q Jojo Lapin (coolboy@altavista.fr) me demande: « J'ai une question à te poser : combien penses-tu que je pourrai vendre ma console Nintendo avec deux manettes, Zelda Ocarina of Time,

Zelda Majora's Mask, GoldenEye, Super Mario 64, Super Mario Golf, Tonic Trouble, un Rumble Pack et l'Expansion Pack? ».

■ Salut kéké lapin. Je ne suis pas spécialiste de l'occasion, mais disons que j'estime le prix de ta

console, des jeux et des accessoires pour 1 000 francs environ. Peut-être un peu moins. Mais si j'étais toi, je garderais tout ça. Tu verras, dans quelques années, Tu verras, dans quelques années, tu seras ravi de redécouvrir tous ces jeux!

LE KIKI DE GOUKI

Q Gouki One (goukione@aol.com) fait un grand salut à toute l'équipe de Consoles+. Avant de me poser quelques questions, voici ce qu'il me dit: « D'abord, un grand bravo aux maquettistes du mag. Je n'avais pas acheté Consoles+ depuis 11 mois de mars dernier et j'ai été agréablement surpris par la nouvelle maquette. Vous avez bien fait de changer. Les cadres sont plus sobres les gros encadrés rouges en faux relief commençaient à vieillir sérieusement. Bravo! Voici mes questions: 1/ J'ai vu qu'un nouveau Jet Set Radio était en préparation sur Xbox. Est-il prévu sur PlayStation 2? 2/ Est-ce que Sega est fâché avec Sony? Je n'ai remarqué aucun jeu en développement sur la PlayStation 2. 3/ Je suis désolé de te demander ça pour la 100 millionième fois, mais quand est-ce que sort Metal Gear Solid 2 sur PlayStation 2? ».

■ Salut kiki, pardon, kéké. Merci pour les compliments, les maquettistes sont devenus tout rouges. 1/ Alors, comme je le disais juste avant, le nouveau Jet Set Radio n'est prévu pour l'instant que sur Xbox. C'est une licence exclusive, ce qui signifie qu'il sera en vente sur la console de Microsoft pendant 6 à 12 mois. Ensuite, il est tout à fait possible de voir arriver le jeu sur une autre console: PlayStation 2 ou même Nintendo Game Cube. 2/ Je crois que tu as besoin toi aussi d'aller faire un petit tour chez l'ophtalmo! Et Crazy Taxi sur PlayStation 2 c'est quoi? Du pâté Hénaf? Le jeu a été testé dans le numéro 113 (juin 2001). 3/ Alors, pour la 100 millionième et une fois le jeu Metal Gear Solid est attendu pour novembre aux États-Unis et pour Noël au Japon. Ce qui signifie, pas avant le début de l'année 2002 en France. Il se fait attendre le bougre!

BONNIN AVENTURE

Q Simon Bonnin, un petit gars de La Rochelle, se pose des questions à propos de certains jeux ou certaines consoles: « 1/ Pour quand le grand, le magnifique, Commando 2 sur PlayStation 2? 2/ Combien de titres pourrions-nous voir débarquer d'ici la fin de l'année sur Game Boy Advance? 3/ Même question concernant la Nintendo Game Cube: combien de jeux seront disponibles à sa sortie en France en 2002? 4/ Est-ce que Final Fantasy X est jouable en réseau ou pas? ».

■ Salut kéké de la Rochelle. 1/ Commando 2 était prévu à pour le mois de mai dernier. Mais les éditeurs nous font le coup à chaque fois! Je ne sais pas exactement quand le jeu sera terminé. La version Dreamcast est elle aussi prévue. Disons, sans prendre trop de risques que le jeu sortira cet automne. 2/ Nintendo prévoit une quarantaine de jeux Game Boy Advance d'ici Noël. Prochain gros titre en perspective, Mario Kart qui sort à la mi-septembre. 3/ Alors là, il est très difficile de te répondre! Il est impossible de te dire à l'heure actuelle le nombre de jeux disponibles à la sortie de cette console en France. On en saura plus quand la Nintendo Game Cube sortira au Japon en septembre. 4/ Non.

Un Yves, 33 Artigues (un_yves@yahoo.fr).

Un Yves, ça va. Trois, bonjour les dégâts!

Alain Connu, Parla.

Bon, ben, les lecteurs inconnus, ça me dit rien du tout!

Bergerota... par email (bergerota@aol.com).

À force de trop boire du Coca, Bergerota dans ta tronche!

Maxime Fargier, 74 Annecy.

Ah! Final Fantasy n'a pas fini de nous faire rêver!

BRUXELLES DEMARS

Q Sandrino Demars (sandrino.dm@caramail.com) me demande: « Salut, je viens de Bruxelles, j'ai 14 ans et j'ai quelque chose à vous dire: 1/ Head Hunter sortira-t-il finalement sur Dreamcast ou pas? 2/ Sur quelle console sortira Shenmue 3 et Jet Set Radio Future? 3/ Metal Gear Solid 2 et Final Fantasy X seront-ils exclusivement destinés à la PlayStation 2 ou sortiront-ils aussi sur Nintendo Game Cube? 4/ Je voudrais m'acheter une nouvelle console (j'ai déjà la Dreamcast, la PlayStation 2 et une Game Boy Advance). Laquelle me conseillerais-tu? 5/ Mon frère veut que j'achète une Nintendo Game Cube. Crois-tu que c'est une bonne idée? ».

■ Salut kéké. 1/ Head Hunter est toujours prévu sur Dreamcast. Le jeu est attendu pour la fin de l'année, octobre ou novembre très certainement. 2/ Du calme moussaillon! Shenmue 2 n'est pas encore ■ que déjà tu me parles du 3! Alors, on prend les choses comme elles viennent, OK? D'abord le 2 sur Dreamcast et éventuellement le 3 sur une autre console. Laquelle? Je n'en sais rien encore! Le prochain Jet Set Radio sort sur Xbox c'est une certitude. Maintenant, te dire sur quelle autre console et quand, c'est impossible! 3/ Ce qui est certain, c'est que Final Fantasy X ne sortira jamais sur une console

Nintendo. Nintendo ne veut plus entendre parler de Square Soft depuis ■ sortie de Final Fantasy VII sur PlayStation... Un Final Fantasy sur Xbox? J'en doute! En ce qui concerne Metal Gear Solid 2, il n'est pour l'instant prévu que sur PlayStation 2, licence exclusive oblige. Par la suite, pourquoi pas le voir arriver sur une autre console? 4/ Tu as déjà de très bonnes consoles... tu es gourmand n'est-ce pas? Si tu as le courage, attends la sortie de la Nintendo Game Cube et de la Xbox, pour te faire une idée de ton prochain achat. 5/ Ton frère est loin d'être un imbécile. La Nintendo Game Cube est une console qui s'annonce excellente. Mais elle ne sort en Europe qu'au printemps prochain! Sauras-tu te montrer patient ou pas?

CONSOLE-TOI

Q Un lecteur m'envoie une lettre anonyme (ça faisait longtemps dis donc!). Voici ce qu'il me dit: « Je dois m'acheter une nouvelle console et j'ai choisi la Dreamcast. 1/ Même si cette console n'est plus fabriquée, est-ce que des jeux sont encore prévus sur Dreamcast en Europe? 2/ D'après toi, quels sont les trois jeux que je devrais acheter en premier? ■ Es-tu pour ou contre la monarchie parlementaire en Afghanistan? ■ Virtua Tennis 2 sortira-t-il en Europe? Si oui, quand? ».

■ Salut kéké anonyme. 1/ Bien

LE PRIX D'EDDY KACE

En ce doux mois de septembre, c'est le petit Guillaume Defante (guyom_def@caramail.com), 16 ans et toutes ses dents, qui gagne le prix d'Eddy Kace. Son dessin a été scanné puis il m'a été envoyé par e-mail. Les accroches sont sobres mais plutôt marrantes. Pour la peine, Guillaume recevra le prochain numéro ■ Consoles+ dédié par toute la rédaction.



que la Dreamcast ne soit plus fabriquée, de nombreux jeux vont encore sortir d'ici la fin de l'année. Tu peux être rassuré! On attend des titres comme Virtua Tennis 2 ou encore Evil Twin. 2/ Tout dépend de ce que tu aimes! Disons que les titres les plus impressionnants sur cette console sont Soulcalibur, Crazy Taxi 2, Virtua Tennis, Sonic Adventure 2, Resident Evil Code: Veronica et Quake III pour ne citer qu'eux. 3/ Tu sais moi, la cuisine italienne... j'aime pas trop. 4/ Virtua Tennis 2 est prévu en Europe, il sort normalement en octobre prochain.

VAUVERT, VACHE NOIRE...

Q Stéphanie Cassar, une jeune lectrice de 10 ans s'est enfin décidée à m'écrire! Quelques questions lui brûlent les lèvres (aïe, aïe, aïe, Trolly, un seau d'eau, viiite!!): « 1/ Quand arrêteras-tu de traiter les filles de "kékettes", ça craint! 2/ Qui de

Microsoft, Nintendo ou Sony, triomphera? (Non, je déconne... je sais parfaitement que tu ne peux malheureusement pas connaître pour l'instant la réponse). En tout cas, je suis persuadée que Sega, n'étant plus que "simple" développeur, mais néanmoins toujours aussi génial, jouera un rôle important au sein de cette interminable guerre des consoles. D'un autre côté, Nintendo n'a pas vraiment de soucis à se faire pour sa Game Boy Advance avec un allié comme Sonic. Qu'en penses-tu? 3/ À quand un voyage au Japon à faire gagner par tirage au sort pour assister au Tokyo Game Show ou au Nintendo Space World? 4/ Il y a pas mal ■ temps maintenant, j'avais entendu parler d'une certaine console "Indrema" de Linux. Info ou intox? Si jamais son existence est réelle, je suppose qu'elle ne marchera pas tant la domination partagée Billou/Miyamoto/Kutaragi est écrasante. 5/ Y aura-t-il une suite à Parasite Eve 2 sur PlayStation 2? 6/ Shenmue évoluera-t-il, dans un futur proche, sur une console telle que la PlayStation 2 ou la Nintendo Game Cube? 7/ Qu'est-ce qui est, à ton avis, le choix ■ plus judicieux: partir en vacances un mois à Nice (se faire doré

Maxime Crusson, Bouguenais (crussonpierre@club-internet.fr).



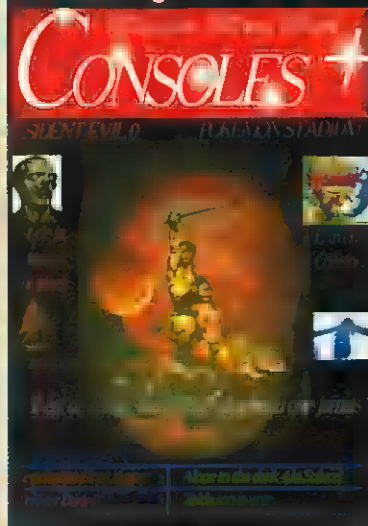
Tant va le Crusson à l'eau, qu'à la fin il se casse de là.

Michel Laurient, Nouméa (michel.laurient@ville-noumea.nc).



Il dit qu'il est de Nouvelle Calédonie et il s'appelle Laurient. Faut pas me prendre pour un kéké!

Philippe Koulouris, Heidorf, Luxembourg.



Conard le Barban est de retour. Planquez-vous!

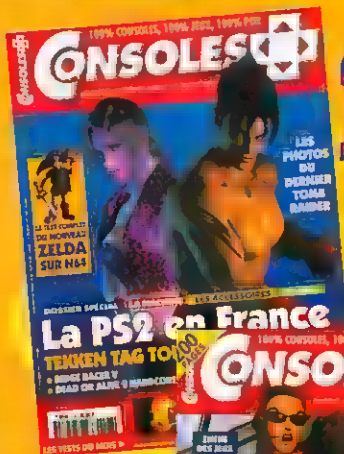
Soussi Adil, Casablanca, Maroc.



Avec Adil, y a No Soussi!

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420^f

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399^f

Pour vous
569^f seulement

**ECONOMISEZ
DE 200^f À 250^f !**



12 numéros de Consoles + : 420^f

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299^f

Pour vous :
519^f seulement



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. ■■■ other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner
sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569^f au lieu de 819^f soit 250^f d'économie.

116 A

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^f au lieu de 719^f soit 200^f d'économie.

116 B

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] Ville :

Date de naissance : [] [] [] [] [] [] (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [] [] []

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès ■ ■ ■ rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ■ ■ ■ courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

tranquillement au soleil) ou bien finir Final Fantasy IX? Je sais, la question est ridicule, mais pourtant, bien sérieuse! ».

■ Salut (petite) kékette. 1/ Me demander d'arrêter de traiter les filles de kékette, c'est un peu comme demander à Zano d'arrêter de boire de la Kro, c'est pas possible. À moins que tu n'aies une idée à me soumettre. J'attends tes propositions! 2/ Tu as parfaitement raison, il est impossible de dire aujourd'hui qui sera le grand vainqueur de cette nouvelle guerre des consoles. En tout cas, je suis persuadé d'une chose: Nintendo ne sera pas perdant! Une fois de plus, Nintendo est le seul à n'avoir pas perdu d'argent cette année (année fiscale 2000)... bien au contraire. Il faut dire qu'armé de la Game Boy Advance, des Pokémon et de la prochaine Game Cube, Nintendo peut dormir sur ses deux oreilles. 3/ L'idée n'est pas mauvaise... je vais voir avec le service marketing si cela peut se faire. 4/ Je n'ai rien entendu de nouveau concernant cette hypothétique console. Tu sais, vu ce qui se passe aujourd'hui dans le monde des jeux vidéo, je crois qu'il serait suicidaire de lancer une nouvelle machine! 5/ Je n'ai pas entendu parler d'une suite à Parasite Eve 2. 6/ Il serait fort possible que Shenmue arrive un jour sur Nintendo Game Cube ou sur PlayStation 2. Sega étant maintenant éditeur, il y a fort à parier qu'il est prêt à sortir ses produits sur différents formats pour amortir le prix de fabrication de ses jeux. 7/ Tu veux mon avis? Je te conseille de partir en vacances! Tu as toute l'année pour terminer ton Final Fantasy IX... Alors que tu n'as pas toute l'année pour partir un mois te dorer la pilule sous le soleil de la Côte d'Azur! As-tu déjà essayé la mer en janvier? C'est un peu frais...

DANDOIS DANS LE NEZ

■ Logan Dandois (logan.dandois@belgacom.net) me demande: « 1/ Je voudrais savoir s'il

y a un moyen de se procurer les musiques de Final Fantasy VIII sur CD? Elles me branchent trop, je les adore. J'ai déjà essayé dans plusieurs magasins, mais je ne les trouve pas. 2/ Bien que la PlayStation 1 soit démodée, y aura-t-il encore des nouveaux jeux pour cette console? 3/ Je voudrais savoir quelles sont les qualités requises pour faire testeur de jeux vidéo? 4/ À quel prix sera vendue la Xbox? ».

■ Salut kéké. 1/ Difficile de se procurer les musiques d'un jeu sur CD en France n'est-ce pas? Si tu as fait toutes les boutiques spécialisées de la place de Paris, je te conseille alors d'aller faire un tour sur les sites Internet d'Amazon: www.amazon.com. Je suis certain que tu trouveras ton bonheur. 2/ Hélas, très peu! Je ne suis pas certain qu'il y ait plus de 20 jeux qui sortiront d'ici Noël sur la PSone. 3/ Je te conseille d'acheter le numéro hors série de Consoles+ sorti cet été au mois d'août: Consoles+ n° 115 - La Guerre des Consoles Volume 7. Nilico a fait un dossier sur les métiers du jeu vidéo... 4/ Approximativement le même que celui de la PlayStation lors de sa sortie, c'est-à-dire environ 3000 francs. Ça fait cher non?

LAHORGUE SAUVAGE

■ Antoine Lahorgue (so251189@aol.com) a presque toutes ses dents et me pose ses questions: « 1/ Votre nouvelle maquette est complètement nulle (excusez-moi, mais il faut le dire). Mais le pire, c'est votre nouveau système de notation pour les tests. Si vous me répondez encore par une de vos excuses bidons style "les + les - sont les plus importants" gnagnagna", c'est pas la peine! Combien de personnes ont approuvé vos changements et combien les ont descendus? Je vous en supplie, remettez tout comme avant! 2/ Finissez-vous tous les jeux que vous testez? 3/ Je viens d'acheter une Dreamcast. D'après vous, quels sont les cinq premiers jeux que je dois m'acheter? 4/ Quand sort Shenmue 2? Sera-t-il en anglais? ».

■ Salut kéké sauvage. 1/ Tous les goûts sont dans la nature coco! Les changements ne peuvent pas

plaire à tout le monde... La preuve! Maintenant, calme-toi un peu, et tu verras dans quelques mois que la nouvelle maquette de Consoles+ est quand même vachement sympa. Quand je regarde l'ancienne, avec le gros pavé de notation rouge, énorme, qui prend plein de place, je me dis que l'on a bien fait de changer tout ça! Qu'est-ce qui est important finalement dans un jeu? Connaître la note d'intérêt... tu l'as! Maintenant, est-ce bien utile de détailler chaque aspect du jeu? Comme je le dis à chaque fois, il arrive parfois qu'un des aspects du jeu soit normal... et que l'on ait rien de particulier à dire dessus. N'est-il pas plus préférable de ne parler que des choses utiles: ce qui est bon et ce qui est mauvais? Réfléchis un peu et tu verras que c'est la meilleure chose que l'on puisse faire: parles-tu avec tes amis de choses banales? Non! Tu ne parles que de choses qui t'ont marqué: en bien ou en mal... eh bien, c'est ce que nous faisons!

2/ Il est impossible de terminer tous les jeux que nous testons! Cela demanderait trop de temps et nous n'en avons jamais assez. On va le plus loin possible. Par contre, tu t'en doutes, quand on fait une solution, on termine bien évidemment le jeu (ou alors je m'appelle David Copperfield). 3/ Un lecteur m'a posé la même question, je te répondrai donc la même chose (ou alors je m'appelle David Copperfield): Soulcalibur, Crazy Taxi 2, Virtua Tennis, Sonic Adventure 2, Resident Evil Code Veronica et Quake III. Tu peux aussi rajouter Les 24 heures du Mans, MSR, Ecco le Dauphin ou 18 Wheeler. 4/ Shenmue 2 sort normalement à la fin de l'année si tout va bien (ou alors je m'appelle David Copperfield). Il ne sera pas traduit en français (ou alors je m'appelle David Copperfield) et restera en anglais.

JAMBON DE AH YIONNE

■ Mickael Ah Yionne (mah_yionne@caramail.com) a 16 ans (il fait qu'il veut après tout) et habite l'île de la Réunion (c'est pas un kéké lui!). Il me pose plusieurs questions: « 1/ Suis-je obligé de revendre ma Dreamcast pour acheter ensuite une PlayStation 2? 2/ J'attends avec impatience le nouveau Sonic!

Trouves-tu qu'il est mieux fait que le premier épisode? 3/ Qu'est-ce qui est mieux: Dead or Alive 2 ou Virtua Fighter 3? 4/ Est-ce que le nouveau Jet Set Radio va sortir sur Dreamcast? 5/ Alone in the Dark 4 est-il plus beau que Resident Evil 3? 6/ Pourquoi faites-vous pas une rubrique qui traite des accessoires pour consoles? ».

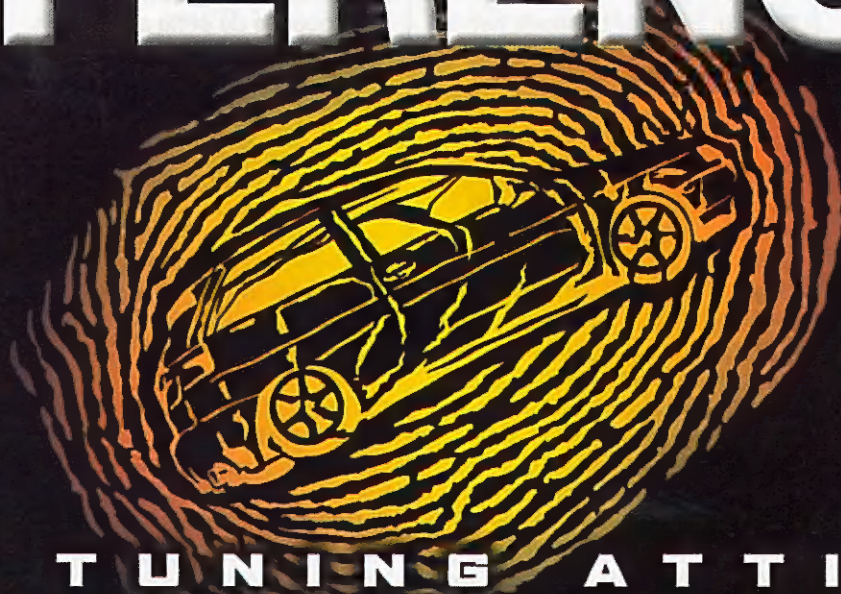
■ Salut petit kéké des îles. 1/ Mais tu es fou ou quoi? Il n'y a aucune obligation! Je vais te dire un truc que je dis à tout le monde: ne revends pas ta console! Garde-la précieusement et économise pour t'en acheter une autre. C'est toujours agréable de retrouver sa vieille machine après quelques années. 2/ Sonic Adventure 2 sur Dreamcast est au moins aussi bon que le premier. Il dispose d'un mode deux joueurs assez musclé et d'animations qui dépotent à fond! C'est impressionnant. 3/ Ce sont deux jeux de baston, mais Dead or Alive 2 est plus axé sur le côté bourrin, alors que Virtua Fighter 3 est plus modéré dans les combats. L'un comme l'autre sont très chouettes. 4/ Non, je ne le pense pas: le nouveau Jet Set Radio est une licence exclusive Xbox. Pas de chance. 5/ Les jeux sont de la même trempe, mais je pense quand même que Alone in the Dark 4 est plus beau que Resident Evil 3. 6/ Heu, coco (tu permets que je t'appelle coco?), cette rubrique existe déjà: c'est la rubrique Free Shop. Tu veux mes lunettes?

STYVI WONDER

■ Styvi (fetscherstyvi@aol.com) ne nous fera pas d'élégie car on a déjà entendu ça des milliers de fois. Il a raison! Styvi va donc droit au but: « 1/ Quels sont les salons de jeux vidéo réservés à la presse et ceux ouverts aux grand public? 2/ Pouvez-vous lire les jeux étrangers sur une Game Boy Advance française? 3/ Pouvez-vous me donner un avis général sur que pense le staff Consoles+ à propos de la Nintendo Game Cube? ».

■ Salut kéké décoloré. 1/ Houla! En voilà une question qu'elle est bonne. La plupart des grands salons de jeux vidéo à travers le monde (USA, Angleterre et Japon) sont des salons professionnels. Mais il est tout à fait possible au grand public de venir y faire un tour en payant son

JOUEZ
avec votre
DIFFÉRENCE !



LA TUNING ATTITUDE

ADDX

Le Nouveau Magazine de
Tuning automobile
SORTIE LE 12 SEPTEMBRE

entrée. Il existe différentes formules : payer pour un jour ou pour l'ensemble du salon. Attention, les prix ne sont pas donnés, cela coûte très cher ! 2/ Tout à fait. La Game Boy Advance européenne est parfaitement compatible avec les jeux japonais ou américains. L'inverse est aussi valable : une console japonaise (ou ricaine) accepte sans problème les jeux européens. 3/ De l'avis de tous ceux qui l'on vu (AHL, Niico et Gia), la Nintendo Game Cube nous a fait une très bonne impression. Les premiers jeux semblent excellents. Vivement la mi-septembre (date de sa sortie au Japon) qu'on puisse la voir et l'avoir à la rédaction.

30 MILLIONS D'AMIS

Q Belgacem Ben Mahrouk (belgacemb@hotmail.com) passe le bonjour à toute la rédaction et me pose quelques questions concernant la Game Boy Advance : « 1/ Peut-on avec une Game Boy Advance européenne, jouer aux jeux japonais et américains ? 2/ Même question avec les jeux Game Boy Color. 3/ Quand est-ce que sort Breath of Fire sur Game Boy Advance ? 4/ Sera-t-il traduit en français ? ».

■ Salut kéké. 1/ Je viens de répondre à la même question dans la lettre précédente : OUI ! 2/ La plupart des jeux Game Boy Color sont compatibles avec la Game Boy Advance. On peut même faire varier la taille de l'image en appuyant sur le bouton "L" : conserver la taille originale de la Game Boy Color ou passer en mode 16/9° de la Game Boy Advance. 3/ Le jeu Breath of Fire est déjà sorti au Japon. Je ne sais pas encore s'il sortira en version européenne. Je le souhaite vraiment, car c'est un très bon RPG (le quatrième épisode est sorti le mois dernier sur PlayStation). 4/ S'il sort en version européenne, je doute qu'il soit traduit en français : les textes seront certainement en anglais. Maintenant, rien ne nous empêche d'espérer avoir enfin des textes en français dans un RPG officiel !

COULE À FLO

Q Flo, un fidèle lecteur, me demande : « 1/ 90 % des possesseurs d'une console de jeu Sony disposent d'une PlayStation ou d'une PSone. Pourquoi Sony abandonne-t-il les jeux sur ces consoles au profit de la PlayStation 2 ? 2/ À quand la sortie de la Xbox ? 3/ Quand penses-tu que le prix de la PlayStation 2 va enfin baisser ? 4/ Est-ce que l'achat de Alone in the Dark 4 vaut le coup ou pas ? 5/ Ne m'appelle pas kéké, c'est important ».

■ Salut kéké. 1/ La mode est aux consoles toujours plus puissantes. Avec le parc de PlayStation installé en France, je ne comprends pas pourquoi les éditeurs ne sortent pratiquement plus de jeux sur PSone ! C'est à ne plus rien y comprendre. En France, le nombre de PlayStation 2 vendues est infime par rapport à celui de la PSone... C'est certain, David Copperfield n'est jamais allé faire un tour chez Sony ! 2/ La Xbox sort aux États-Unis en novembre 2001. Pour la France, il va falloir attendre le printemps prochain. 3/ Il est question que le prix de la PlayStation 2 baisse et passe à 2500 francs. Mais pour l'instant, aucune date n'a encore été fixée. 4/ Alone in the Dark 4 est un bon achat. Si tu aimes la série des Resident Evil je pense que tu apprécieras ce jeu. 5/ D'accord kéké.

MON AMI DAVID

Q David Brihaye (david.brihaye@caramail.com) me demande : « 1/ Existera-t-il des Doom-like sur Game Boy Advance ? 2/ Préfères-tu la PlayStation 2 ou bien la Dreamcast ? 3/ J'ai une Dreamcast, que dois-je en faire ? 4/ Quel avenir pour la Game Boy Advance ? 5/ Quelles bombes va-t-on découvrir sur cette console ? 6/ Je te laisse, ton magazine est génial, je l'achète tous les jours ! ».

■ Salut kéké. 1/ La réponse est oui ! Il s'agira d'ailleurs de Doom lui-même et c'est Activision qui s'est occupé de cette adaptation du plus célèbre des jeux d'action 3D sur la nouvelle portable de Nintendo. 2/ C'est une question bien trop personnelle ! D'après toi ? 3/ Heu, je ne sais pas. La mettre au réfrigérateur ? La griller des deux côtés dans une poêle bien chaude ? Jouer au freesbee avec ? La placer sous la table bancale du salon ? Ah ben tiens, si tu essayais de la brancher sur ta télé et de jouer avec ? Parfois, ça fonctionne tu sais ! 4/ Un avenir doré ! La nouvelle portable de Nintendo se vend comme des petits pains à travers le monde. 5/ Du côté de Nintendo : Mario Kart (en test dans ce numéro), Wario Land 4 ou encore un Yoshi's Island. On attend aussi beaucoup des éditeurs tiers : Rayman est splendide, Castlevania est top, Klonoa vraiment chouette... 6/ Tous les jours du mois ?... Vraiment ?...

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse mais surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos dessins. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose : je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de le scanner !
- Vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par email : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format JPEG est souhaitable pour qu'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (un ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email. J'y répondrai de la même manière que le courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Si vous désirez que je passe vos emails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées par email à Niico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétariat

Stéphanie Sautreau (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Gia-Dinh To (Gia)

Secrétariat de rédaction

Nathalie Reuiller, Cynille Baudin

Ivan Gaucher (premier SR)

Maquette

Virginie Auverin,

Ségolène Maouche,

Olivier Mourgeon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Képatani (correspondant au Japon), Bomboy,
Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lada (Kaël),
Julien Franaud (Zano),

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de clientèle

Nicolas Boulange (18 39)

Chef de publicité

Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chegnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chf de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) :

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger (tarif économique) :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Éditeur-locataire géant : EMAP ALPHA.

Siège social : 19-21 rue Emile-Duclos, 92150 Suresnes.

Société anonyme. P-DG : Arnaud Roy de Puylfontaine.

Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.

P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puylfontaine.

Directeur délégué : Marc Aubertin.

Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.

N° de commission paritaire : 0405 873281.

Dépôt légal : à parution. Photogravure : Key Graphic, PPOL.

Imprimerie : Tony Délécor.

77200 Marne-la-Vallée.

Distribution : Transport Presse.

EMAP DIFFUSION. Directeur du département : Jean-Charles Guérault.

Directeur adjoint : Dominique Radon.

Responsable diffusion : Marc Picot.

Réservé aux dépositaires de presse :

modifications de service et réassort : 19-

21, rue Emile-Duclos 92284 Suresnes

Cedex. Tél. : 01 41 33-54-23.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (© Consoles+) est

interdite. Les informations rédactionnelles publiées

dans Consoles+ sont libres de toute propriété. Les

anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à

Consoles+ Service Abonnements, BP 53, 77932

Perthes Cedex. ISSN 1122-8669.



START GAMES

www.start-games.com

www.START-GAMES.com

GBA

>FLASH LINKER ADVANCE

L'Ultime Copieur!
L'Ami du Programmeur!
Pack avec cartouche:
64M: 1299FF
128M: 1699FF

>ACTION REPLAY GBX

La célèbre cartouche
de triche, maintenant
sur GAMEBOY ADVANCE.

349FF



PS2

>MEGA MEMORY 16
Plus de mémoire pour
vos sauvegardes.

349FF

>DVD REGION X

Rendez votre PS2
multizones sans
modification!

249FF



DC

>BLEEMCAST MGS

Emulateur pour jouer
à Metal Gear Solid
sur DC en version
nettement améliorée.

99FF



>BLEEMCAST GT2

Emulateur pour jouer
à Gran Turismo 2 sur
DC en version net-
tement améliorée.

99FF



Bientôt: Bleemcast
TEKKEN3 sur votre
Dreamcast!

PC

>SMART JOYPAD

Connecteur de Manettes
PSX sur PC.
Mode Analogique accepté
et 16 boutons utilisables.

179FF



>ULTRA IMPACT

Entre 1 et 4 Manettes
PSX sur PC pour les
jeux à plusieurs.

329FF



Envie d'une GameCube dès septembre en
direct du Japon?

Alors connectez-vous sur www.START-GAMES.com
pour connaître tous les détails!

La communauté START-GAMES.com:

- >Un site de passionnés de jeu vidéo désireux de satisfaire les
craintes occasionnels tout comme les Hardcore Gamers
- >Votez en ligne pour les produits que vous attendez le plus
- >Inscrivez-vous à notre newsletter et aux abonnements "alerte
produit" pour recevoir les dernières infos disponibles sur un
produit particulier ou sur l'ensemble d'entre eux
- >Les jeux vidéo au meilleur prix du marché
- >Pas d'attente inutile: envoi par collissimo 48H ET vous
êtes prévenu immédiatement en cas de rupture de stock

BON DE COMMANDE

Ce bon de commande est à renvoyer à START-GAMES - BP 146 -
59333 Tourcoing CEDEX

Votre commande: Nom du produit: _____

Vous désirez recevoir la liste complète de nos produits: OUI / NON
(merci de joindre une enveloppe pré-timbree à votre courrier)

Mode de paiement: _____

Contre-remboursement (+ 28 FF): _____

Chèque d'avance (à envoyer avec votre commande): _____

Carte de crédit: _____

Merci de bien vouloir envoyer votre numéro de carte avec votre
commande

Votre nom: _____

Adresse d'envoi: _____

Code Postal: _____

Ville: _____

Pays: _____

N° téléphone: _____



Vous allez être mordu...

www.legacyofkain.com

SOUL REAVER 2

THE LEGACY OF KAIN SERIES

Bientôt



CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS
WWW.EIDOS.COM
08 92 68 19 22
36 15 EIDOS



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com